5&6 No.19 1988

MONTHLY WORDS

まずは、申し訳ありませんでした。諸事情があったにせよ。読者の皆様方に定期発行日どおりにNG誌をお届けできなかったことを深くおわび申し上げます。今号は、5月、6月の合併号となりましたが、内容は従来の2倍にとどまらずに3倍4倍のものとなるようスタッフ一同心がけました。
　中でも巻頭特集は、今までのどの企画よりも力を入れて取り組んだつもりです。「前科者」という難かしいテーマではありましたが、一体どこまで皆様の心の中に浸み込んでくれたでしょうか？
　校則は決して拘束であってはならない。そして、NGも決してNO　GOODであってはならない。しかし、NO　GOODを不良性ととらえるならば話は変ってきます。前向きであれば、クリエイティブであれば、それでいいのですから。

（NG編集長　蝦名　規功）

C O N T E N T S

STAFF:Edifor in chief 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Edifor 杉本郁子 Assistant Editor 森 芳子
Photo & Design＝FREED 中村一也・広瀬哲也・石井貴之・金子恭子

●PHOTO／TETSUYA HIROSE
●HAIRMAKE／KATSUMI SHIMIZU
●MODEL／JIM DAUEY
●協力／㈱東急ハンズ　渋谷店
Tel 03(476)5461

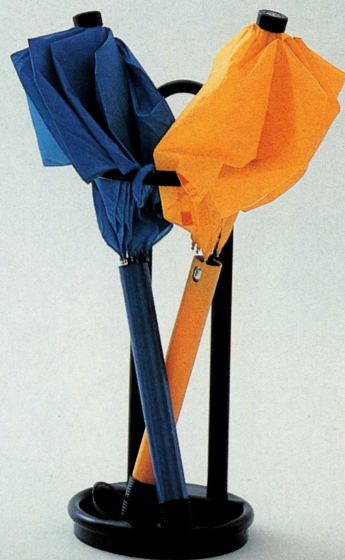
WHAT'S NAMCO?

僕たちは、いつだって前科者でありたい。

とは言うものの。むやみやたらと人を傷つけたり、物を壊したりということではなく。創造性ゆたかな好奇心の暴走とでも言うのかな。そんなピュアでまっすぐな気持ちから起こるさまざまなハプニングを、勇気をもって見すえ、しかも真正面から向きあっていきたいと思うのです。そう。昔、叱られるのを覚悟で、父の書斎にしのびこんでは大きな辞書をひもとき、「処女」や「童貞」の意味をむさぼり読んだあの時の情熱をもって。さ、ヴェールを脱いで飛びだしませんか。ナムコは、そんな前向きな前科者が大好きなのですから。

WHAT'S NAMCO?

僕たちは、いつだって前科者でありたい。

見せない、出さない、知らせない。
そんな自分がたまらなく…。

自分がたばこを吸いはじめたのは、(吹かしはじめたと言う方が正確かもしれません)十五の時でした。きっかけは、と聞かれれば、特別ないけれど友達が吸っていたからと言うのが本当のところ・・・。初めは、おいしいとか、気持ちいいという感じはなく、少しだけ大人になったような、たばこをくわえている自分がかっこいいような、そんな気がしていたのかもしれません。この頃、万引きの真似事も経験しました。どうしても欲しいと思う物があったわけではなく、単なるゲーム感覚で、ハラハラ・ドキドキするスリルを楽しんだりしながら。そうしているうちに、そんな軽い気持ちに釘をさすように友達の何人かは少年鑑別所行きとなり、僕はと言えば成績が良いということだけで、見逃がしてもらえました。とてもつらかったです。当時の僕にしてみれば仲間と一緒に罪を受けれずに、周囲の白い視線を浴びることが何よりのせっかんだったのですから。

『悪いことは知ってたはずなのに、どうして、もうこんなことは止めようって言えなかったんだろう』

理由は簡単、仲間はずれにされたくなかったのです。本当はそんなこと、したくなかったし怖かったけど、変な協調性を持っていたのです。事件後、一人になってよく考えてみると、やりたかったのはタバコや万引きじゃなく、仲間と人生論を闘わせあったり、ギターを弾いて楽しく過ごしたかったんだ、ということが分かりました。

何て馬鹿だったんでしょう。これだから本当にやりたいことまで大人たちに否定されてしまうのです。こんなことは前科とも呼べません。前向きじゃないからです。悔やみました。友達も多勢失いました。それは、僕が本当にやりたいことをやればやるほどマイナス面へと動いていったようです。ギターを弾いても詩を歌っても、大人たちは不良と決めつけました。

でも、この時周りが〝不良〟としたのは決して悪いことじゃないような気がします。このクリエイティブで前向きな姿勢こそがナムコ流前科だと思うのです。ですから、きまりを守れない奴はダメだ、なんて一概に決めつけてほしくありません。そこには、自分なりの考えや戦いがあり、なんとか答えを見い出そうと、必死にもがいているのです。その答えは間違いかもしれないけど、間違いなら、もう一度やり直せばいいと思うのです。ずるくなりたくない、いつも正面から向かっていこうと思うのです――。大人たちは、〝認めない〟って言うでしょうね。〝反抗だ〟って言うでしょうね。

これは、誰かのためにやるのではなく、あくまでも自分のためのものですから・・・いいのです、認めてくれなくても・・・。今も、自分のやり方を変えるつもりはありません。悪いと言われることも、いけないと言われることも、どんどんやろうと思います。もちろん前向きに――。

そして、泣いたり、怒ったり、笑ったり、感動したり・・・、できたらいいなと思うのです。だって、「今」はとっても大切な一瞬だし、これを無駄にはできないし、何よりも、こんな風にムキになったりする自分が、たまらなく好きなのですから・・・。

不自由な分だけ自由になれる。不自由な分だけ自由にあえる。

「僕たちは、虫ピンで止められた人形だ」と、叫ぶ生徒がいる。

「神様、どうか哀れな私達に前髪を・・」と、祈り続けている生徒がいる。

「奴は、絶対に自分が正しいとしか思っていない」と老人のように呟く生徒がいる。

「パンツが派手だなんて、てめーにいわれる筋合いはねえ」と、いなおる生徒がいる。

「免許をかえせ！学校のもんじゃねェ、俺のもんだ」と、いきどおる生徒がいる。

さらには、

「こんな学校、見たくもない。クソくらえだ」と、学校を先生をそして校則を呪っている生徒が日本全国にたくさんいる。

そうした声は、きっとどれもこれもがまちがってはいない。そう思うのです。

それにしても、あまりにも悲惨であまりにもひどい学校生活。でも、これがいつわることのない現実として、彼らのそして彼女らの目の前にドカッと立ちふさがっているのです。窒息寸前のむなしい学校生活。やはり、どこかのネジがひねまがり腐ってしまっているとしか思えない。こんな状況であっていいわけはないのです。個性が持ち味が、そして人それぞれの才能の芽が悲鳴をあげている。聞こえるのです、そうした悲痛な叫びが・・・。

ここでは、そうした状況をすでに知り尽くしている人も、まだ知り得ていない人も含めて、みんなに理解してもらうためにその声なき声の一部を取り上げてみることにします。

PART 1

——下着の色まで校則で縛る

・愛知県の某中学校——

この学校では、修学旅行に出発する二日前に校内テレビを通じて「下着は白の無地に統一」と参加者全員に命令。そして翌日には全員を体育館に集め、下着を含めての荷物検査を実施しました。この事は、毎日新聞の全国版でもその異様さが取り上げられましたが、当の校長は「持ち物検査は生活の指導上必要なことだし、今回は名前を記入してあるかどうかの確認が目的だったと聞いている」と、その正当性を大まじめに語ったと言われています。

しかし、その実情はとんでもなく、実にさまざまな苦情の声があがったのです。その氷山の一角を紹介すると、「男子がいて恥ずかしかった」、「ちちあてって何て言うんだと聞いて、ブラジャーを見せろとどなったり、下着を顔に近づけてずっと見ているスケベな先生もいた」、「ニヤニヤしながら検査する男の先生が、とてもいやらしかった」、「教室に戻ってから泣いた女の子も

WHAT'S NAMCO?

僕たちは、いつだって前科者でありたい。

いた」・・・などなど。

その状況の異常さは、ここでいまさら述べるまでもなく理解していただけると思います。まさに、「いいかげんにしろ！校則」と、声を荒くして罵倒してやりたい。そうした想いが、メラメラと湧きあがってくるのです。

PART　2

——こんな先生・学校であってほしい10ヵ条——

〈先生〉

1、生徒を信じてくれる先生。
2、あたたかく行動を見守ってくれていて、何げなくアドバイスしてくれる先生。
3、プライドを誇示しない先生。
4、自分という信念を、しっかり持っている先生。
5、人間的にかしこい先生。
6、生徒の人格を服装や髪型で、決めつけてしまわない先生。
7、一人一人の意見を尊重してくれて、個性をのばしてくれる先生。
8、自分のまちがいを素直に認める先生。
9、つまらない感情をおさえられる先生。
10、自由な想いをしばらない先生。

〈学校〉

1、生活面をあれこれ干渉しない学校。
2、偏差値で差別しない学校。
3、校則と拘束を、取りちがえたりしない学校。
4、外づらばかり気にしない学校。
5、自由な空気があふれ、その中で生徒がいろんな創造性を発揮できる学校。
6、圧力をかけて生徒をつぶさない学校。
7、先生の越権行為を許さない学校。
8、やたらと拘束のない学校。
9、常識を越えたモラルが、はびこっていない学校。
10、教師の目をいちいち気にしないで、生徒の判断のもとに行動できる学校。

★

現在の学校生活の中では、不自由という自由が肩で風をきって歩いています。しかも、正義というニセの仮面をつけて。でも、何が正しいか何がまちがっているかなんて、今さら言うつもりはないし、言いたくもありません。そんなこと、わけ知り顔で言ったりしたら迷惑なだけだから。ただ、まっさらな気持ちに宿った純度の高いパワーだけは、忘れてほしくはないと思うのです。それが仮に、威圧的な校則に対する反発という形で表われてこようと。でもなにも、それがいいとけしかけるわけじゃなく、そうした小さな前科も、尊いもののひとつであることをあなたに伝えたいのです。

前科。

過去にしてはならない罪を犯して、罰せられたことがある。という本来の意味から、ちょっと視点を変えて「前に向かってはみだしたことをとがめられること」と文字づら通りに理解すると、この言葉には実にパワーがあると思われるのです。はみ出したくてもはみ出すことができないでいる人が多い中、それも前の方に向かってはみだしてしまうのだから、これはちょっとすごい。だから、やれ「いき過ぎだ」のやれ「やり過ぎだ」のとがめられても、ある面ではとても素敵なことだとも思えてくるのです。でも、どうしてそれをいとも簡単にしてしまうのかなんて、日頃はまったく考えもしないことですが、この際つきつめて考えてみると、やはり「好きだから」というありふれた一言に言いつくされてしまうみたい。今さら「好きだから」なんて、ちょっと照れくさいような気もするけれど・・・。こうした本能的な想いに支えられていなければ、先生の目を盗んでは、ちょっとしたところでおしゃれを楽しんだり、高級なオルゴールや時計をひたむきな好奇心にまかせて、いじって壊して怒れたり。さらには、学業そっちのけでスポーツや音楽などに熱中し、0点を連発したりしまいには落第したり留年したり・・・というようなアクシデントは決して起こらなかったのではないかとさえ思えるのです。

アクシデント。

そう、これこそが、情熱をもって前科を犯かす人にのみ与えられるかけがえのないプレゼントだと思うのです。

好きだからやれる。好きだからできる。
結局、ここなんだと思う。

WHAT'S NAMCO?

僕たちは、いつだって前科者でありたい。

●前科の取扱いには充分に注意しましょうね！

○注意事項その1：前科は他人から見て、カワイイと呼べるもの。

ナムコの言う前科は決して犯罪を意味するものではありません。多少は危険な香りがしても、カワイイものでなくちゃね。人殺しだとか万引きはシャレにならないからさ。

○注意事項その2：前科を作ってしまいそうな時の動機は前向きなものがいい。

前科を犯してしまいそうな時、その時はジックリとその動機を考えてもらいたいものだね。例え他人に迷惑をかけない程度の前科だとしても、無意味なものは避けた方がいいからさ。

ナムコ社員にこんな人がいます。彼は大学時代、アメリカン・フットボールにとっても熱中していて、単位を落としてばかりいました。アメリカン・フットボールといえば、体力と知力をもっとも必要とするスポーツ。彼は留年という前科を少しは気にしましたが、このスポーツを極めるためには、若い今しかない、と決断しました。それからというものは、人一倍の努力をアメリカン・フットボールに注ぎ込み、彼の中で満足するまでやり通したそうです。そこには必然的にリーダーシップが生まれ、困難にも打ち勝つ根生が育てられたのです。

しかし、大学8年生となってしまっていた彼には就職という大難関が待ちうけていました。そんなところにナムコとの出会いがあったのです。何でもいい、平均的な力よりもズバ抜けた力があれば、このような人材をナムコは欲しているのです。

○注意事項その3：よりクリエイティブなものを求める心が大切さ。

小さい頃、お姉ちゃんのオモチャを壊してしまった。テレビの中をのぞき込み、イジっている間に元に戻らなくなってしまった。こんな経験を持っている人はいるかな。

ナムコは、こんな冒険心あふれるクリエイティブな心を応援します。

大人になると不思議と、安定思考に走りますよね。物を黙って使っていれば、それでいいんだというね。でも、それでは発展性がありません。物を物としてでなく、そこに愛情を持ち込んでもらいたいのです。

「ここを、こんな風にすれば、もっとよくなるのにな。でも、イジったら壊れちゃうかもしれない。えい、やっちゃえ」

こんな前科素敵ですよね。

○注意事項その4：校則を拘束と考えないようにしよう。

NG読者は中高生が中心。だから学校と付き合っている時間も長いはず。そんな長い時間をツマらなく過ごしていたんじゃソンだと思いませんか？　そりゃ先生の中には理不尽な校則を押しつけてくる人もいるかもしれません。例えば「問答無用！　いついかなる時でもゲームセンターに行ってはならない」とかね。でも、モノは考えよう。先生たちは親たちはキミたちのことを心配してくれているのだと、思えればいいんじゃないかな。そりゃ、その心配がキミたちのクリエイティブな心やオシャレ心を妨げていたりすることもあるのは分かるけど、愛があっての心配だと思えば、接しかたも変わってくるんじゃないのかな。

もっと大人たちと話合えないかな？　誰もキミたちを縛り込もうとは思ってないハズだからさ。自分たちで自分を律し、それを逆に大人に提案していくとかね。もちろんNGは、問題はそんなに簡単じゃないってことぐらい分かっているつもりだけど、やってみるのも大切なことだと思う。

自分で考え、自分で行動する。

この言葉、素敵だと思わないかい。ナムコは、そんなキミたちの前科に期待します。この号を読んでの感想文や意見を待ってるよ。ヨロシク。

「前科」などというちょっと目にはドキッとするキー・ワードを、テーマに据えてお届けしました今回の「WHATS' NAMCO」。いかがでしたでしょうか。スタッフ一同、時間感覚というものをすっかり忘れて取り組まざるをえない超難問でしたが、どうにかこうにかその正体の一部はチラッと垣間見れたような気がします。そして、今思うことは、30歳になろうが50歳になろうが、さらにはほんのりボケかかったって、その時の状況の中で「前向きな毒」だけは持っていたいということ。時代は変わるし、自分も変わる。だけど、時代と自分との位置って遠くなることはあっても、近づくことって大変だものね。だから、立ち止まってなんかいられない。毎日毎日、新しいネジを巻いてはローリングし続けなければ。

……そんな熱き想いが、今ぐらぐらと沸きたっています。

――あなたの前科、元気ですか。

BETTER・DAYS

1

缶けりのブルース

SHOOTING CAN BLUES

雨。

まとわりつくようなのっぺりとした雨が、あたりを静かに眠らせている。グランドのわんぱくぼこりも黄色いキャーキャーボイスも、ましてや恋人たちの甘くせつないメルヘンノイズもなにもかも——。

そんな虚無的で甘美な殺風景を、僕はたっぷりとシワのよじれた校舎の窓から眺めていた。生あたたかな風が頬をなで、いや応なしに精気を沈澱させる。

その時、校庭のバックネット裏付近で何か黄色いモノが動いたような気がした。

「傘」。

「黄色い傘」。

それは、あまりにもモノトーン化しつつあった光景の中では、異様なほどに生命力を主張しているピュアな胎児のように見えた。

しばらくの間、僕はそうした空気の中に身を沈め、小さな溜息をひとつふたつ廊下に落とし校舎をあとにした。

翌朝。ブラインドからこぼれる邪険な朝日のおかげで、僕はいつもより早く目を覚ました。外を眺めると、昨日とはうって変わってクリアな空があたりを蘇生させている。

そんな健全な光景に幾分めげながら、僕は簡単な食事を済ませ校舎に向かった。途中、数人の友人と数匹の犬と、そして数個の憂うつと戯れながら。

グランドにさしかかった時、何人かの生徒が缶けりをしているのが目に入った。何気なく見過ごそうとした時、そこに黄色い傘を持った少年が立っていることに気が付いた。

「あの時の・・・」。

そう言いかけた瞬間、軽いめまいが声帯を縛り上げ、僕から言葉を奪い去った。気持ちは加速度的に高まっていく。が、思考はいっこうにまとまらない。

——僕そっくりの中国人——

心の中で、そう叫ぶのがやっとだった。そうした僕の様子が奇異に映ったのか、彼は視線を僕の方に注いできた。僕はとまどいながらも、とっさにしゃがみ込み、スニーカーのひもを結び直すふりをしその場をつくろった。

「ヤン」。

突然、誰かがそう叫んだ。その声は、ひるむことなく僕の心に突きささり、けたたましく増殖を始めた。

「ヤン」。

「ヤン」。

「ヤン」。

心の中で、声にならない声が繰り返される。息苦しさが募り、体はピンで固定された標本箱の昆虫のように動けなくなってしまった。

その時だ。

金属音をたてながら、古びた缶が僕めがけて飛んできた。僕はたじろぎながらも、瞬間的に身を開いて、どうにかそれをやり過した。

「ごめん」。

遠くで誰かが叫んでいる。僕はこみあげてくるまっすぐな怒りをあらわにしながら、ゆっくりと視線をあげていった。その先には、勿論、黄色い傘を持ったヤンが立っている。僕はどぎまぎしながらも、立ちあがって彼らに一瞥をくらわした。

「ごめん」。

そう言いながら、誰かが走り寄ってきた。ヤンだ。

——彼が蹴ったのか？——

心の疑問がふくらみ出す。それと同時に、先程までの怒りが、一瞬にしてなえていく。さらには、どこからか奇妙な恥らいがフツフツと頭をもたげ、体中を包み込んでいく。

——あんな態度、とるんじゃなかった——

祈りにも近い後悔の念がピークに到した時、彼はすでに目の前にまで来ていた。

「ごめん、大丈夫だった」。

彼はどこかぎこちない日本語で、僕の顔をのぞき込むようにして訊ねた。瞳の中は、とてつもなく大らかで、しかも悲しさに満ち溢れている。僕はそれ以上、彼を直視することができず、コクリと頷いてすぐさま全速力で走り出した。そして、汗という汗がすべてふき出るほどに走り尽くし、校舎の中になだれ込んだ。ひんやりとした校舎の冷気が、なんとも心地いい。僕はゲタ箱の隅にへなへなと座り込み、彼の視線でヒリヒリと痛む背中をヒビ割れた漆喰壁に押しあてた。

それから一ヵ月。ヤンと呼ばれる僕そっくりの中国人とは会っていない。どこに住んでいるのか、何をしているのかもわからない。噂では、もうこの街にはいないとも聞いた。いずれにしても、すべてが説明のつかないまま時の流れの中に埋没してしまっている。

「これでいいのかもしれない」。

僕はそう自分に言い聞かせ、校舎の窓から缶けりの音に耳を澄ませている。

斎藤洋美のラジオWAアメリカン

ラジアメ通信

話題の多いこの頃です。

洋「最近、番組ではサザエさんがブームですねえ」
鶴「みなさんのアイデアには、ホント頭が下がります」
洋「鶴間さんも何か考えてるんですか？」
鶴「夏に向けて楽しいイベントをいっぱい企画中です」
洋＆鶴「期待してて下さいね――」

〝鉄の街〟北九州がラジアメ一色に染まった。

全国のみなさんこんにちは、ラジアメ通信の時間です。

ナムコ提供の人気ラジオ番組「斎藤洋美のラジオWAアメリカン」の〝ふれ愛キャンペーン〟。全国を駆けめぐっているこのイベント、回を重ねるごとに盛り上がりをみせ、その内容もますます充実してきました（みなさんほんとにアリガトウ）。

今回は、黒崎（北九州）、札幌（北海道）、石岡（茨城）の模様をご紹介します。

4月17日(日)――北九州市・黒崎。

開演30分前。会場はシーンと静かだった。あたりは人影もまばらで、スタッフの表情にあせりの色がみえる。いままではどの会場でも開演1時間前には満員だったのに…。一体どうしたのだろうか――？

が、しかしその不安は一気に吹き飛ばされた。開演10分前から、どこからともなくみんな集まりだし、始まる頃には300人を越すラジアメファンが集合していたのだ。斎藤さん「北九州の人って時間に正確なんですねぇ～」とひと言。

ステージには、いきなり「祝・開店〝黒崎イベント〟」と書かれた看板(?)を掲げたファンがのし上がり、1人パフォーマンスを披露。斎藤＆鶴間はア然…。

いやはや、黒崎では、他とはひと味違った盛り上がり方だった。

TELEPHONE

NG FORUM

世の中というのは勝手なもので放っておくとどんどん進んでしまうから間間油断できない。どれもこれも人間がやっていることなのにね。ぼちぼち期末テストの準備をはじめるように、大切にしてる盆栽に父さんが水をやるように、ようやくやって来た夏にこころを開くように、ナムコだって動いています考えてますだからキミ達に知らせたい情報がたくさんあるんだ。

ラジアメ・放送時間〈30分〉					
北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	月	22:30～23:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	22:00～22:30	ラジオ大阪	日	21:00～21:30
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
TBSラジオ	日	24:30～25:00	西日本放送	日	22:15～22:45
新潟放送	土	23:30～24:00	南海放送	日	22:00～22:30
信越放送	土	24:00～24:30	RKB毎日	日	24:10～24:40
北日本放送	土	22:30～23:00	熊本放送	日	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	宮崎放送	土	23:30～24:00
山陰放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	21:30～22:00
			山形放送	土	23:00～23:30

▲4月から青森放送、ラジオ大阪、山陰放送のオンエアが変更になったヨ。まちがえないようにしてね。ラジアメの輪ッどんどんひろげよう！

リオのカーニバル的お祭りさわぎの札幌。

5月1日(日)――北海道・札幌。

イベント開始は午後1時からなのにファンは朝から行列をつくり、10時のオープンと同時にドドーッと押し寄せたから大変。札幌そごうの広い屋上が、なんと800人を越すリスナーで埋めつくされた。

ステージでは、まだ斎藤さん達が現れる前からリスナーのパフォーマンスがはじまり、場内すごい熱気のままイベントに突入。

大歓声と大拍手と大爆笑でコーナーは進んで、いよいよメインイベント。ナムコの源平プロジェクトの中潟さんのライブ演奏で気分は最高潮に。話題のニュー・ゲーム「ベラボーマン」のテーマ曲などを披露してくれた。

それから当日会場に来れくれた人で、番組グッズがもらえなかった人ゴメンナサイ。

SAPPORO

中潟さんのライブに道産子も大・カ・ン・ゲ・キ

右下のちいちゃな子がうわさの小学生だ！

ISHIOKA

雨の中、押すな押すなの大フィーバー。

3月19日(土)――茨城・石岡。

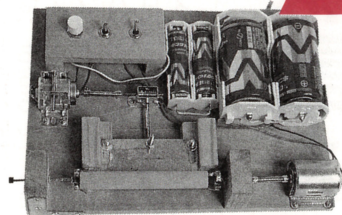
イベントの当日は、朝から雨と風が強くあいにくの空模様。

しかし会場にはおよそ350人以上のリスナーが集合した。(うれしい)ぎゅうぎゅうのスシ詰め状態に、肌寒さも消し飛び、イベントがスタート。ゲームコーナーや抽選会などで盛り上がった。

なかでもおかしかったのが、ステージに上がってくれた小学生。ゲームが終った後、客席に帰ろうとしたら、超満員状態。もどるにもどれず不安顔…。斎藤さんのひと言で最前列の男性のひざの上にチョコン。

まわりの女子高生から「カワイイーッ」の声が飛んだ。わざわざ新潟から駆けつけてくれた彼(?)は、その日の〝一番目立ったで賞〟でした。

「九州のみなさんはパワフルですね」と斎藤さん

KUROSAKI

上の写真が「電動チョークこけし製作機」だ。大きさ15cm×20cmで、実に良く出来てるんだな、コレが。スタッフ一同思わず感心！福岡の甲斐くん、ホント、ありがとう。

PRESENT!

ラジアメオリジナルグッズをプレゼント

①　②　③　④　⑤　⑥

番組でハガキを読まれた人しかもらえない幻グッズ（すべて出来たてのホヤホヤ)。グッズで使用してる写真は田井凡人撮影です。①テレホンカード／②布製ポーチ／③下敷き／④絵ハガキセット／⑤ウォレット／⑥レターセットをそれぞれ10名に。応募方法はザ・募集のページを見てね。番組へのご意見もお忘れなく。

日本一の栄冠を勝ちとるのは誰だっ!?

ファミスタ・シリーズの大好評に応えて以前から何かしなければっ！　と思っていたのですが、っ・ついに実現しました。我こそはファミスタの王者だというゲーム小僧も、そうでないオジさんまで…全国から強者どもを集めることに成功したのだ。その名も『第1回ナムコ杯争奪プロ野球ファミリースタジアム　日本選手権』。何というギョーギョーしいネーミング。う〜ん、さぞやデカイ大会なのだろうなと、うなってしまうNGなのであるが、本当にそうなのだ。

　主催は、もちろんナムコ、そして協賛にはアスキーのファミコン通信と集英社のヤングジャンプが控えてるってんだからハンパじゃない。そして、大会名誉委員長にはファミスタの代名詞・糸井重里氏が据えらんているのだ。コリャすごい。

主催／株式会社ナムコ
協賛／ファミコン通信（アスキー）
　　　週刊ヤングジャンプ（集英社）

ファミスタ日本選手権スケジュール

5月20日　第1次予選締め切り
5月下旬　第2次予選、地区大会開催
〜　北海道大会、東北大会、関東大会
　　信越・北陸大会、東海大会、近畿大会
6月下旬　中国・四国大会、九州大会
7月31日　東京で決勝大会開催

第一次予選はこうして行われた

それは、突然やってきた。
「これだけ、ファミスタ人口が増えたんだから全国大会を開こう」
ナムコット赤丸人気急上昇中のK^{2}ONが机をペシッとたたいたのがキッカケだという。しかし、プレイヤー人口が多いということはそれだけラベルが高い。そうまるで旧ファミスタのパッケージにペタリと87のシールを貼ったようなもの、お墨付きの名人がゴロゴロいるのだ。
一体どうやって出場資格者を選考したらいいのだろう。K^{2}ONは一人思い悩んだ。
「そうだファミ通さんとヤンジャンさんにアドバイスをもらおう」
この立派な他力本願的自立で次のような出場資格が決まったのだ。

NG FORUM

対メジャーリーガース用のパスワードを書く

まずは、いっきなしの超難問！ 出場資格を勝ち取るには、あのナムコスターズでガイアンツに勝利し、メジャーリーガース用のパスワードを書き込んでくる必要があったのだ。これには、さすがの歴戦の勇者たちも目を白黒。ナムコスターズかい？ の嘆きも聞こえてきた。

倒した対戦相手のサインをもらう

これまた凄い条件。2人プレイモードで対戦相手から「あんたは強い！」というお墨付きをいただかなくてはならないのだ。
「自分で書いてくるヤツが多いんじゃないの」のネット裏の予想に反して、スポーツマンたちは正々堂々と応募してきたのだった。あんた方は偉い！

キミも熱き闘いを見てみないかっ!!

さて、そうやって集ってきた強者たちの熱き闘いの第2ラウンドが全国で繰り広げられるぞっ。申し込み送れたキミもファミスタの研究に、自分の近くの開催地に出かけてみないか!? 今まで知らなかった賭け引きや選手の特徴をツブサに見ることができるぞ。

●ファミスタ 87日本選手権2次予選はここで開かれる

店　名	住　所	日　時	イベントスペース名
〔北海道地区〕			
プランタン新さっぽろ店	札幌市白石区厚別中央2-5-7	6月5日13:00～16:00	玩具売場特設会場
〔東北地区〕			
藤崎デパート	仙台市一番町3-2-17	6月12日13:00～16:00	リビング館1Fステージ
〔北陸地区〕			
新潟三越	新潟市西堀通り五番町866	5月29日13:00～16:00	玩具売場特設会場
〔関東地区〕			
横浜そごう	横浜市西区高島1-18-1	6月5日13:00～16:00	テアトルキッズ
やまねやららぽーと店	船橋市浜町2-1-1	5月29日13:00～16:00	中央ホール
春日部ロビンソン	春日部市粕壁東2-5-1	6月19日13:00～16:00	玩具売場特設会場
晴海おもちゃショー	中央区晴雨5-2-10	6月19日13:00～16:00	A館ナムコブース
〔中部地区〕			
名鉄百貨店	名古屋市中村区名駅1-2-1	6月5日13:30～16:00	玩具売場特設会場
松坂屋名古屋本店	名古屋市中区栄3-16-1	6月26日13:00～16:00	5F玩具売場遊びの広場
〔近畿地区〕			
梅田阪急百貨店	大阪市北区角田町8-7	6月19日13:00～16:00	5Fファミコンステーション
京都高島屋	京都市下京区四条通河原町西入亘町52	5月29日13:00～16:00	8Fイベントホール
大丸百貨店神戸店	神戸市中央区明石町40	6月26日13:00～16:00	玩具売場特設会場
〔中国地区〕			
ショッピングスクウェアフジ広島店	広島市中区宝町2-1	6月5日13:00～16:00	3F玩具売場特設会場
〔九州地区〕			
天神岩田屋	福岡市中央区天神2-11-1	6月12日13:00～16:00	7F玩具売場特設会場

昭和63年7月31日はファミスタメモリアルデーとなるのだ

1. 日　時　昭和63年7月31日(日)
13：00～17：00
2. 場　所　新宿スタジオアルタ7階ホール
3. 参加選手　2次予選通過者14名
4. 競技方法　ファミリースタジアム87
2プレーヤーモードによるトーナメント戦
5. 賞　典　1～3位に入賞したプレーヤーをナムコ、ヤングジャンプ、ファミコン通信の専属ゲーマーとして認定、他豪華賞品多数

右の表にあるように、決勝大会は7月31日、東京、新宿のスタジオアルタ7階ホールで行われる。この日、名実ともにファミスタの日本一が決まるのだ。詳しい大会プログラムはまだ決ってないけど、エキサイティングな一日なるのは確実。ゲストには糸井重里さんをはじめ、多数の有名ゲーマーや業界人を招いているから、ファミスタ狂のキミは、この日を忘れてはならない。ゲーマーになりたいと思っているキミも参考のために、この大会に顔を出してみてはいかがかな。
なお、この大会の詳細はNG9月号に掲載される予定だから楽しみに待っててくれ。さて、プロ野球ファミリースタジアムを征するのは、どんなヤツなのか、今からワクワクしてくるね。

LOCATION NETWORK

全国のナムコのお店がいつでもキミを待ってるよ

**3月末日でレポーター諸君の任務が、無事終了した。おつかれさん！
まだ紹介されていないと嘆いているキミ、まだまだ紹介は続くぜ。
今月はどんなお店に出会うかな？　さっそくのぞいてみよう。**

特別レポート

アメリカ

この度、私こと聖霊・竜は、アメリカへ行ってきてしまったのです。

そこで、アメリカのゲームセンターのレポートを出そうと、お店を探しまわった。しかし、アメリカは広い！見つけるのにやたら時間がかかった。私の見つけたゲームセンターは、ダウンタウンの中にあり、木造であった。

中に入ってみると、けっこう広くて、人でいっぱいであった。

ゲームは25セントでできるので、日本よりお徳である。（しかし、人気が高いのだと、50セントなのだ）ゲームはほとんど日本製ゲームばかりだが、日本と同じゲームでも少し違う点があり、難度は高い。例えば、すごく人気のあったローリングサンダーだと、日本のと敵の出現パターンが違っていて、なんとうらやましいことに、コンティニューまであったりするのだ。

そこで、僕はアメリカ製のゲームを探しまわった。すると、リボンをつけたパックマンが画面を動いていた。そう、あのMSパックマンなのだ。他にもパックマン・パックランドがあり、パックマンシリーズは未だ、人気が続いている。

パックランドは、日本と違う点があり、まず、パックマンファミリーの顔（キャラクター）が変わっていて、NG3月号にのっていたアメリカのアニメのパックマンの家に犬や猫がいたりするのだ。

店のふん囲気は、日本のゲームセンターとあまり変わらないようだったけど、老若男女、多くの人がゲームをやりに来ていて、知らない者でも気軽に声をかけたり、二人同時プレイ等のゲームに途中参加してきたりするところは、日本では余り見られない光景だと思う。僕が一人でガントレットをやっていた時も、一人「Ｈｅｌｌｏ」と言って入ってきて、その後、また3人入ってきて、いつのまにか、その3人と友人になっていたりした。

ゲームでコミュニケーションが広められる彼らのようなタイプの人は、日本にはそういないように思う。店員と客だけでなく、客と客、それも知らない者どうしのコミュニケーションが絶えない、明るく楽しいゲームセンターでした。

みなさん、こんなゲームセンターへ一度来てみて…。おっと、いつものレポートとは違うんだった。〈レポーター　聖霊・竜〉

▲カントリーチックな小屋の中に遊びがいっぱい。

NG FORUM

沖縄　山形屋

　ここは半屋上になっていて、学生から親子連れまで幅広い人気があります。で、その秘密といえば、観光客や若い人達であふれる国際大通りにあるということ。そして何よりも店長の平良さんの人柄の良さと、ゲーム選びのセンスの良さではないでしょーか。

　取材の時に、これまでに一番人気のあったゲームは?と聞いたら、平良さんは、ゼビウスと答えてくれました。その後、私のリクエスト（ワガママという。）により、ゼビウスがこの店に再登場し、ちょっとした目玉になっている。

　苦労話を聞いてみると、屋外部の乗り物コーナーで、子供達を見守ることとか。確かに、沖縄は暑いから大変なんでしょうね。でも、そこは平良さんのこと、安全第一でガンバルのであった……。

　そして感心するのは、整備（メンテ）の腕前ジョイスティックのゆるみは敵!と言わんばかりの熱弁には、客の一人として、ただただ頭の下がる思いです。（ナムコ初期の天才バカボンも現役で動いている。よほどいい整備をしているんでしょうね。

　今年、沖縄に来る人はいるだろーか?もし来られるのなら、新型からアタリ社の幻の名作「スターウォーズ」まで揃ったこの店は、赤丸もんである!ちなみに、相場は￥50ダゾ。

〈レポーター　伊舎堂くん〉

沖縄那覇市牧志町1－3－70
☎0988－65－3200
㊒AM10：30～PM19：00（土日は19：30まで）
水曜定休

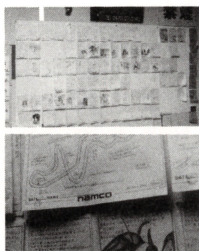
▼がんばって一杯おかしを取ってねと、やさしい店長さんと沖縄美女社員。

千葉　セントラルプラザ

　JR千葉駅から10分程テクテク歩いていくと、セントラルプラザというデパートがある。そこの六階が、ゲームプラザという訳だ。さっそく箕輪店長さんに話を聞いてみると、転勤してからまだ一週間しかたっていないということだが、「明るく、女性でも来られるような店にしたい」とやる気マンマン。常連のサークルSFFの人とファイナルラップをやったり、写真を撮ったりして楽しい時間をすごし、帰りにはおみやげまでもらってきた。

　僕は、つくづくレポーターをやってて良かったなーと思った。みんなも、そんな明るくて、親切な店「ゲームセントラル」へぜひ一度は、行ってみよう。

〈レポーター　下村くん〉

▲ボクらはナムコキッズ。ナムコ情報はみんなで連絡しあってバッチリさ。

手葉県千葉市中央3－17－1
☎0472（27）3092
もよりの駅　京成千葉中央駅ＪＲ　千葉駅
㊒AM10：00～PM8：00　第2水曜日休

レポーターのみなさん、1年間……ごくろうさまっ!!

〈成績発表〉

優秀賞（図書券 5千円プレゼント）
- ●東京　ちばちゃん
- ●埼玉　とーちゃん
- ●広島　槙くん
- ●北海道　うめさん

※何が優秀かって?　とにかく、よくロケーションに足を運んでくれたことですがな…。そのひと言につきますなっ。

がんばった賞（図書券3千円プレゼント）
- ●岩手　太田和恵さん
- ●長野　はにわくん
- ●岐阜　聖霊・竜くん

※レポートの数は、多くなかったが、やる気だけは、まけなかったネ。

コレクトコール大好き賞
（ナムコゲームテレカ千円分プレゼント）
- ●兵庫　小滝和秀くん

※たいした用事もないのに、よく電話くれたね。元気してる?

総評

みんな、レポートの文章、写真ともそれなりによくできていたと思う。ただ、もう一歩つっこみがほしかったね。最初は、やる気で燃えていた人たちも、だんだんレポートを出さなきゃいけないという義務で、出してくるようになったのが残念だったな。そういうレポートって読んでいてもおもしろくないんだよ。美しくてよいレポートには間違いはないんだけど、楽しくて愉快な気分にはならないみたいだ。また、こちらのレポーター制度の計画ミスで、レポートしたくても、近くにお店がなかったり遠くていけなかったなんて悲劇が起こったのは、たいへん申し分けなかったね。この一年間の経験をいかして、次はもっと質のいいロケネットにしていきたいとスタッフ一同反省しております、ハイ。

NG FORUM

※写真のメタルフィギュアは高橋フィギュア名人の手によるもの。カラーじゃないのが残念だね。キミもガンバッテみてね。

メタルフィギュア
ザウエル
¥1,200

メタルフィギュア
ドラゴン
¥1,000

ペインティング・コンテスト開催！

ドラゴンスピリットのメタルフィギュアが買えなかったよーと、嘆いているキミに朗報だ！ 売り切れだったやつを、追加販売することになったぞ。販売店は下の表に掲げておいたから、欲しいという人は急いで近くのナムコ直営店へ。

◆

さて、この大人気を記念して、ナムコではメタルフィギュアのペインティング・コンテストを開くことになったぞ。

申し込み方法は、ブルードラゴンがザウエルのどちらかをペイントして、写真に撮ってNG編集室まで送ってくれるということ。受け付け期間は昭和63年7月末日まで（消印有効）だからガンバって送ってきてね。賞品は、51ページを見てネ。

●ドラスピ・フィギュアの売っているお店

北海道

店名	電話	住所
PC琴似店	011-621-1110	札幌市西区琴似2条2琴似グリーンビル1F
プレイタウン赤い風車	011-562-1384	札幌市中央区南23条西11-2-3
西野ナムコランド	011-665-5221	札幌市西区西野1条3丁目
澄川CH	011-813-6445	札幌市南区澄川5条3丁目75-3
岩見沢ナムコランド	0126-22-4557	岩見沢市4条西1丁目㊄国井岩見沢店3F
函館CH	0138-47-3368	函館市美原町2-5-1 第一久保ビル
釧路CH	0154-53-2486	釧路市鳥取大通り5-4-3
室蘭CH	0143-45-1951	室蘭市中島町1-33-3 第2山松ビル1F
PC小樽店	0134-23-9596	小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座内
PC旭川店	0166-23-3245	旭川市3条通15丁目左1号 銀ビル2F

東北

店名	電話	住所
PC八戸店	0178-44-4645	青森県八戸市大字六日町33
弘前ハイローザ	0172-33-6584	青森県弘前市土手町15弘前ハイローザ内スペースランド
酒田マリーン5－NL	0234-26-0029	山形県酒田市中町2-5-1
秋田CH	0188-32-2868	秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1F
PC仙台店	022-223-8382	宮城県仙台市中央1-2-3
宮城野原CH	022-299-2817	宮城県仙台市五輪1-10-7

関東

店名	電話	住所
二荒CH	0286-34-0611	栃木県宇都宮市二荒町9-4
宇都宮CH	0286-25-6652	栃木県宇都宮市駅前大通り1-5-10
筑波学園CH	0298-51-7581	茨城県新治郡桜村天久保1-5-3
サンペデックNL	0474-77-5192	千葉県習志野市谷津1-16-1
千葉セントラルプラザ店	0472-27-3092	千葉県千葉市中央3-17-1千葉セントラルプラザ内
越谷CH	0489-64-1641	埼玉県越谷市越谷1-3-4 西友越谷店3F
花小金井CH	0424-63-5177	東京都小平市花小金井1-9-20
GB高田馬場店	03-362-9300	東京都新宿区高田馬場3-2-15
亀戸CH	03-683-4465	東京都江東区亀戸2-20-3
PC烏山	03-309-1848	東京都世田谷区南烏山6-5-15
PC長岡店	0258-36-0991	茨城県長岡市大手通1-4-9グランドメゾン大手
PC笹塚店	03-378-1208	東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚2F
東久留米CH	0424-75-7585	東京都東久留米市東本町6-1-1
PC巣鴨店	03-943-6735	東京都豊島区巣鴨1-15-1 巣鴨センタービル
蒲田CH	03-731-4126	東京都大田区西蒲田7-61-2
綱島CH	045-544-1969	神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9
大船CH	0467-47-4814	神奈川県鎌倉市大船2-16-45
PC伊勢佐木町店	045-252-1164	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95伊勢佐木センタービル内
カミーノ古町店	025-223-0863	茨城県新潟市古町7-938

中部・北陸

店名	電話	住所
PCアピア店	0542-63-8604	静岡県静岡市中吉田川原田310-1
PC静岡店	0542-51-4653	静岡県静岡市紺屋町8-17
イエローハット	052-452-7443	愛知県名古屋市中村区則武1-11-9
PC豊橋店	0532-55-8611	愛知県豊橋市駅前大通1-12
星ヶ丘CH	052-782-2510	愛知県名古屋市千種区井上町72
PC松本店	0263-35-6744	長野県松本市中央1-3-7
西沢南松本店	0263-26-9739	長野県松本市宮田2-7
PC甲府中央店	0552-32-2429	山梨県甲府市中央2-12-22
PC金沢店	0762-21-9457	石川県金沢市片町2-8-20児玉ビル
PC長岡店	0258-36-0991	新潟県長岡市大手通1-4-9グランドマンションメゾン大手
新潟三越店	0252-23-0863	新潟県新潟市西堀通五番町866
PC四日市店	0593-54-2266	三重県四日市市西浦2-4-5

関西・四国

店名	電話	住所
PCなんば店	06-633-8030	大阪府大阪市南区難波3-6-17
PC関大前店	06-380-8087	大阪府吹田市千里山東1-7-20
PC第四ビル店	06-341-8263	大阪府大阪市北区梅田1-11-4-200
PC京橋店	06-358-1585	大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19
BC京都店	075-211-4429	京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14
PC和歌山店	0734-31-8559	和歌山県和歌山市雑賀町77番地
PC表町店	0862-23-4750	岡山県岡山市表町2-6-47
BC高松店	0878-22-4555	香川県高松市片原2-4 細谷ビル
PC藤塚店	0878-37-2071	香川県高松市藤塚町1-13-7
PC常磐店	0878-34-3686	香川県高松市常磐町1-5-9
とくしまCITY店	0886-54-8547	徳島県徳島市寺島本町東3-8
PC島大前店	0852-27-6428	島根県松江市西川津町1147-15
バリヤサンペディック	0749-22-0146	滋賀県彦根市長曽根南町472-2

九州

店名	電話	住所
スコーレタウン	092-925-3993	福岡県築紫野市二日市568-1スコーレタウンビル2F
PC久留米店	0942-35-4212	福岡県久留米市六ッ門町2-34 三信ビル2F
小倉営業所	093-921-6151	福岡県北九州市小倉北区熊本1-2-1
大分CH	0975-69-9851	大分県大分市旦野原ササコエ860-144
PC佐世保店	0956-24-0786	長崎県佐世保市下京町8-2
ゲームスペースサンデー	0958-21-1444	長崎県長崎市出来大工町21
PCパーツボックス	096-326-0725	熊本県手取本町4-1 大劇会館2F
宮崎事務所	0985-27-7676	宮崎県宮崎市大橋1-66 睦屋ビル
神宮前CH	0985-29-3967	宮崎県宮崎市神宮2-1-30
ヤングタウン	0992-57-6560	鹿児島県鹿児島市荒田1-17-7 児島ビル

●PC:プレイシティキャロット●CH:キャロットハウス●BC:ビッグキャロット●NL:ナムコランド
●グッズのお問合わせはお近くの直営店へどうぞ。

●お熱いうちが、読みごろです。

TOO HOT!

時代は、今、ドライ・アバンギャルド。

世の中をにぎわせたり、さわがせたり。さらには、いろんなところに今の時代の気分みたいなものを伝えているモノやコトって、きっとそれ自体にとてつもない魅力を備えている。——そんな気がするのです。今回から始まるこの「TOO HOT」は、そうしたモノやコトに迫ってみるウンチク学のコーナー。ちょっとむずかしいかも知れないけど、その一部なりフン゛イ気なりを感じてもらえればウレシイ!!だから、手きびしいご批判を覚悟でむずかしく迫ります。どうか、負けないでついてきてほしいナ。では、ドライ編GO!

YЯDRY
AVANTGARDE

それは、誉め言葉ではなかった。
そうは言っても、この言葉がマイナスから完全にプラス転化されたと言っているのではない。キャパシティがふくらんだと言いたいのである。ひと口にキャパシティと言っても、単に言葉の持つ意味が急激に増えるとか、使い途が多様化したとかといった言葉サイドの内的なふくらみではなく、従来からある言葉に外的な付加価値、すなわち今の時代の気分を伝えるに足る言語表記以外のイメージが備わったことを言いたいのである。

「DRY」。

なんとも奇妙な言葉である。
どうしてこの三文字からなるこの言葉が、時代の空気を敏感に感じとり我々に発信するのであろうか。
それをひも解くひとつのサンプルとして、ジーン・ハックマンが登場する某ビール会社のCMを思い浮かべていただきたい。ポイントはひとつである。CMのラストに打ち出される「DRY、DRY」。これである。この連呼される「DRY」には、意味がない。あえて言うならば、必要がないのである。まちがっても「辛い、辛い」などと解釈してはならない。そう理解してしまうと、このゲームはアウトである。
じゃ、どうして本来の意味があるのに意味がないと言えるのか。ここが「DRY」というボキャブラリーが、市民権を勝ち取ることになった境目なのである。つまり、「DRY」という言葉は、人に発せられることによって、本来の意味を消去できる言葉として新しく生まれ変わったのである。言うなれば、口に出した人もそれも聞いた人も無意識のうちに本来の意味以外のところでコミュニケートできる言葉として蘇生したのである。そういう意味では、あってもなくてもいいが、あると一層シズル感をかきたてるエビフライのしっぽであり、切られても切られても無意味性を主張するかのようにはえてくるトカゲのしっぽでもある。

——それが、今の「DRY」そのものなのである——

だから、しいて言うなれば、最近のイメージは既成のフレームを越えて「ブラボー」だとか「ファンタスティック」・・・とかといった意味合いが強いのではないかとさえ思われるのである。

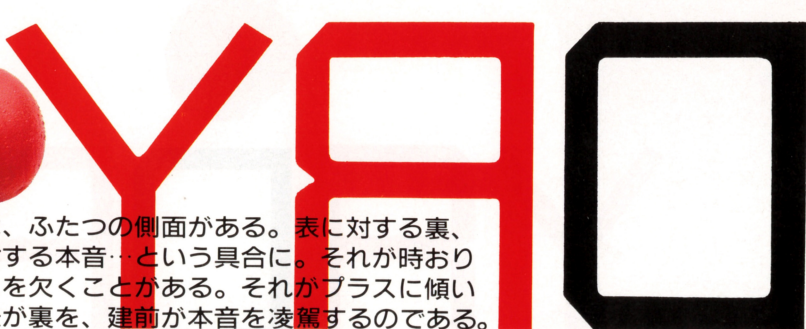
「DRY」。

いよいよもって奇妙な言葉である。

ここまで言及すると、さすがに凡百の言語の中から選り抜ぐられた時代の寵児という想いが脳裡をかすめる。

歌詞は近い将来、意味を限定しない言葉（スキャット）にとって代わられるであろう。

昔、ある作曲家が言っていたこのフレーズをいま思いおこすと、なんだかこの「DRY」シンドロームがその先鞭をつけるのではないかとさえ思えてくる。
ま、いずれにしても、ビールにお酒、マティーニ・・・と、ドライじゃなければそのモノに非らず的勢いで日本全土を侵食している言葉のオブジェ「DRY」。その行き着くところは何処なのか。はたまた、我々にどんな置き土産を残してくれるのかは、いまのところ皆目見当はつかないにしても日々刻々と世紀末に向かい、それでなくてもせち辛さが身にしみる昨今にあって、私たちの暮らしを盛り上げてくれていることだけは、まちがいなさそうです。ドライ、ドライとお祭り気分に侵るのもよし、反目するのもまたよし。

——要は、あなた次第なのだから。

物事には、ふたつの側面がある。表に対する裏、建前に対する本音…という具合に。それが時おりバランスを欠くことがある。それがプラスに傾いた時、表が裏を、建前が本音を凌駕するのである。

DRY
AVANTGARDE

DRY AVANTGARDE

TOO HOT!

物事には、ふたつの側面がある。裏に対する表、本音に対する建前…という具合に。それが時おりバランスを欠くことがある。それがマイナスに傾いた時、裏が表を、本音が建前を蝕むのである。

本当は何でもよかった。刺激を匂わす言葉であるなら・・・。それこそ、「にがい」だって「しぶい」だって「しょっぱい」だって。ただ言えることは、一時期前の激辛ブームという下地からはみださなければ、OKであるという状況がすでに確立されていたと言うこと。これも時代の趨勢と言ってしまえばそれまでだが、時代は時としてダイヤモンドの原石をそのまま要求し、それからゆっくりと時間をかけてお目当てのものをモノにするという、幾分、サディスティックなやり方がお好きなようだ。

今回の「DRY」という、今ではかなり摩耗しきったボキャブラリーは、まさに近年まれに見るこの典型と言える。

嗜好は確かに動いている。だが、重ねて言うがなにも「DRY」でなくても良かったのである。

現に、これほどまでにDRY！DRY！と騒ぎたてれば、何がDRYなのか、どうDRYなのか、なぜDRYである必要があるのかといった訴求点すら不鮮明になり、まさにボケツを自らが進んで掘っている恰好となっている。こうした中身の空洞化は、今後ますます拍車がかかるものと思われる。

だが、よりいじわるな視点を持ってすれば、こうした状況も予定通りのアクシデントと言えるのかもしれない。なぜなら、「DRY」という言葉に、ましてや「DRY」というレッテルが貼られた商品に実体がなくなれば、それだけパワーが強化されるからである。

――実体なき権力――

まさに、これである。このパラドックス的否、フィードバック的構図をさらに言及するとこうなる。つまり、実体（辛さとかキレ味がすこぶるシャープだとか）が現実に体験できるうちは、おいしい・おいしくない、好き・嫌らいといったモノサシの上で踊る単なる味覚用語にすぎないが、実体が摑めなくなってもそのポピュラリティが維持できれば、そのパワーは単なる味覚用語の次元を超えて増幅されるということである。

現在の「DRY」状況は、まさにこうしたレールの上をひた走っているようだ。

と、ここまでゴタクを並べてきてハタと気づいたことがある。こうした状況展開は、何かの構図と似ているのである。そう、昨今第三次ブームと叫ばれて久しい「新興宗教」そっくりなのである。登場のしかたといい、注目のされかたといい、そしてその曖昧模糊としたコンテンツといい、まさに微に入り細に入り・・・。

「ドライ宗教論」。

あえてこう言い放ってしまうと、何かしっくりおさまるような気がするから不思議だ。言い換えれば、世紀末というブラックホールに近づけば近づくほど、時代は病んでくるのかもしれない。

特にこのニッポンは、経済大国、円高……といった現実味のないバックボーンを盾に、金あまり現象という異様な動きが顕著で、いろいろなところで不協和音が鳴り響いている。その歪んだベクトルのほこ先が、「DRY」ムーブメントというお祭り騒ぎに向けられたとしてもおかしくはない。

――実体なき者は、
実体なきモノをまつりあげる――

とでも言えばいいのか・・・。

そうしている間にも、メディアからは「DRY」の三文字が連呼されている。それを耳にして想う一抹の不安は、「右ならえ右」式のファシズム的状況に身を置くことが、快楽たりえる歪曲した精神の目覚めである。

シークレット・サービス
銀色の球。ピンボールは明日のきまり手
他人と同じことやってたんじゃツマラナイ
だけど、あんまりハズレちゃうのも、ね。
そんなキミにちょこっと教えたげる
"ピンボール・マジック"のミ・リョ・ク。
ビリヤードに続くトレンディ・ゲームとして
先取り感覚で楽しんでみたらって薦めちゃう。
TARGETS SCORE 10K
HIT LIT TARGETS FIRST FOR

F・A・C・E '88

突然なんだけど「流行」って、言い換えると「新鮮な体験」になるんじゃないかな。新しい出会いは、いつだって人の心を熱くときめかせてくれるし、そのたびに、ちょっと興奮するよね。

むかし、ボクがまだ10代半ばの頃、ゲームセンターは、そんな意味で〝魅力のカタマリ〟だったんだ。

一歩足を踏み入れると、そこには当時ヒットしてたアメリカン・ロックが鳴り響き、原色のイルミネーションがチカチカ輝いてて、ボクと友だちはチューインガムを噛みながらあたりをキョロキョロ……。

まるでちいちゃな子供が、はじめてチンドン屋のパレードを見た時のような――それはもう、ただただ〝ものめずらしい集合体〟だったのを憶えてる。

きっと「新鮮な体験」を求めて、毎日一所懸命だったし、ちょっぴり背のびもしてたんだろう。

ふり返ると、とってもたくさんの時間が過ぎてしまったような気がする。

そしていま――。

〝ビリヤード〟って、ウン、確かにはやってるね。街なかを歩けば、ビリヤードの店があっちこっち目につくし、おしゃれしてプール・バーに通ってるカップルも多い（でしょ?）。きっと今日も、全国のハスラー達が白い球をにらんでガンバッているんじゃないだろうか。

同じくアメリカでも、映画の影響でビリヤードはずいぶんもてはやされていた（と過去形にしてしまう）。でも、最近ちょっと変わってきたみたいだ。

いま、アメリカのニュー・エイジをいちばんホットにさせているのは〝ピンボール・ゲーム〟なんだって。

なかでも「シークレット・サービス」という機種が大ウケで記録的人気らしい。そして、そのウワサのマシーンが日本にも続続と〝出現〟してるんだからうれしいじゃないか。

このピンボール・マシーン、最新技術が詰め込まれたスゴ腕だから、ちょっとあなどれないのだ。

まず驚きなのがゲーム・サウンド。いきなりフェラーリの猛烈なエグゾーストと共に発射されたボールは、弾丸のような速さで弾け続ける。その間、銃声や叫び声、ブレーキの軋む音などが飛び交いスリル満点。

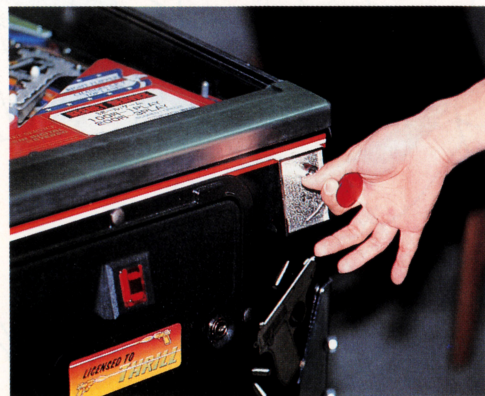
しかもサウンドに連動してイルミネーションがフラッシュするから気分は一気に盛り上がるわけ。おまけに「スパイ大作戦」のテーマなんかが流れてくるのだから、すっかりその気になってしまうのだ。レトロ・ブームにもマッチしてるね。

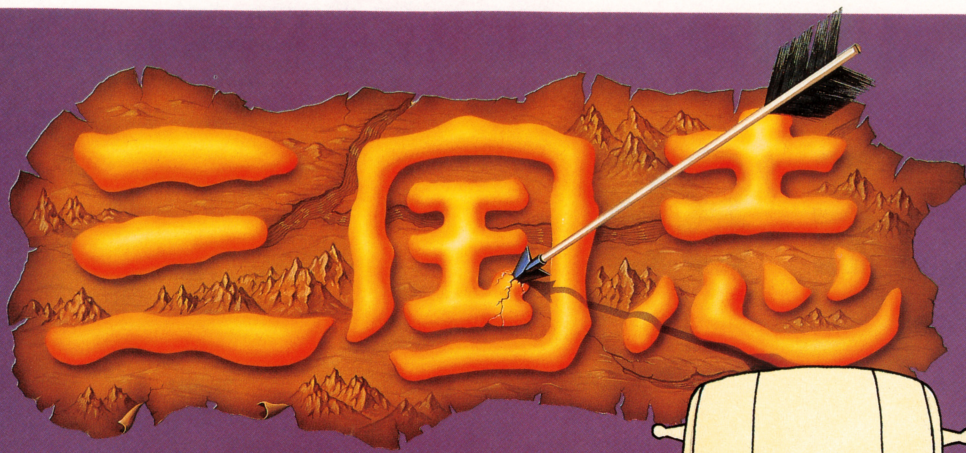
さらにゲーム終了時にはバラードが流れ、女性（もちろん外人）の甘い声でほめてくれるから、終わった後も気持ちイイ……。

ゲームを通して1本のスパイ映画に仕立ててあるなんてまさにアメリカ、心憎い演出だぜ。

海を越えてやって来た、ピンボール・マシーン。どうやら日本でも大ヒットしそうな気配が濃厚。

ビリヤードに飽きた人や流行にいちばん乗りしたい人なんか、こいつを放っとく手はないと思うけどナ……。

Look at！アメリカでも
シークレット・サービスは人気No. 1

1 SECRET SERVICE (Data East)
2 PINBOT
3 SPACE STATION
4 HIGH SPEED
5 LASER WAR (Data East)
6 DIAMOND LADY
7 FIRE
8 BIG GUNS
9 COMET
10 LOST WORLD

米国リプレイ誌4月号より

三国志
ファミリーコンピュータ用ゲームカセット。
7月下旬発売予定。
予価6,900円。
—中原の覇者—
ストラテジィック・シミュレーションゲームは歴史を知ることによって、より深いものになってくる。特にこの三国志は自分の部下である武将達の性格と能力を見極めて戦っていかなければならないだけにその意義は大きいと言える。近くて遠い国・中国を征するために、NGから素敵な贈りものをキミに捧げることにしよう。

三国志それは戦略・智略の代名詞

近くて遠い国、中国でも腐敗政治に民が立ち上がった

『三国志』のルーツは、中国の晋の時代に陳寿によって記された「魏書」、「呉書」、「蜀書」の全65巻。これは、国の正史の一つに数えられ、歴史書としても、とても高い評価を得ているものです。これに対して、一般に私たちが物語として親しんでいる三国志は正しくは『三国志通俗演義』といい、読み物として幾分かの脚色を織り混ぜたものなのです。

日本でいうと――そう、織田信長から始まって、徳川家康に到るまでの戦国時代。乱れきった世の中を、戦国武将が覇を争っていた時代に匹敵する物語と言えば解かりやすいでしょう。

『三国志』では、それが黄巾賊の乱――ということになり、物盗りや、殺生の横行していた時代に劉備玄徳（後の蜀王）や曹操孟徳（後の魏王）、孫権（後の呉王）などが世直しのために立ち上がり、それが天下奪りにまで発展していったという内容なのです。

蜀の国は義勇軍から始まり乱世に大きなうねりを築いた

「われら天に誓う。われら生まれた日は違えども、死す時は、同じ日、同じ時を願わん」――三国志はこの言葉から始まるといっても過言ではありません。

黄巾賊の乱をしずめて、太平の世をもたらそうと、劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳が義兄弟のちぎりを結んだ時の言葉なのです。

これを『桃園の誓い』といい、このささやかな誓いが乱世の中国を大きく揺り動かすことになったのです。

場所は涿県楼桑村、玄徳の家の裏にある桃園（『三国志演義』では張飛の家の裏）で行われたこの誓いは少しの酒と桜の花が舞い散る中でなされたといいます。

後も、この3人は裏切ることなく、（没年没日は、それぞれ違った）一介の義勇軍から、蜀という一大勢力にまでなっていったのです。

戦の達人、魏の曹操猛徳でさえ力のみで中国全土を征し切れず

蜀の玄徳が仁義の人ならば、魏の曹操は戦の天才、人によっては乱世の奸雄とも言われた人物。

時の一大勢力、董卓暗殺には失敗するが、青州にまだくすぶっていた黄賊を討って兵力を増強するや、長安にいた献帝を抱いて、一時期は中国の3分の2を平定したほどのパワーあふれる　なのです。

しかし、彼は、部下に恵まれず、玄徳の関羽を非常に欲しがったり、孔明のような軍師を探し続けたりするような面もありました。それが、一時期は中国最大の軍を持ちながらも帝位にはつけなかった理由でもあるのです。日本の歴史に似たような人物を探すとしたら織田信長が彼に似ているといえるでしょう。

曹操の生き様を書物などから読みとると『天』は力だけを持って奪い取れないということを、うかがい知ることができます。

波乱万丈の国、波乱万丈の人乱世は、人も国も全て飲み込む

残る三国志のもう一人の雄といったら、孫権仲謀その人でしょう。彼は名門孫家に生まれ　したが波乱万丈の人生を送ることになります。

11歳の時に父、孫堅を戦で失い、19歳で兄・孫策をも失ってしまい荊州に一大勢力を築いていたものを一辺に無くしてしまったのです。

しかし、彼は持ち前の豪気なところを生かし、劉備玄徳と同盟を結びながら、父以上の強大国を作り上げてしまったほどの　なのです。

曹操とは違い　瑜という名軍師にも恵まれ、荊州平定後には、江東に勢力をのばし、呉の国を建てて帝位についた、まさに乱世の超人と呼べる　なのです。

英雄は一人にして英雄に非ず天下の心と良き部下を得ること

三国志には前記した3人の英雄の他にも大きなキー・ポイントを持った軍師や武将たちが登場します。最も有名なのが諸葛亮孔明で、彼の言動がそのまま、ことわざになったり、軍の作戦になったりして現代に伝わっているものも少なくありません。乱世にはこういった頭で勝負する英雄も必要だったということなのでしょう。ともかく、三国志は私たちに様々なことを教えてくれるのです。

〈推選する文献〉

三国志の面白さは、とてもここでは書きつくすことができません。そこで是非次に挙げる文献を読んでみてはいかがでしょうか。

- 『三国志』吉川英治著・小説
- 『三国志』横山光輝著・漫画
- 『物語三国志』芦田孝昭著
- 『三国志英雄ここにあり』柴田錬三郎著。

NEW GAME FILE

三国志年表

西暦	事件
一六六 延熹九	第一次党錮事件おこる。外戚や宦官の専横を批判した人々が、「私党を結んだ党人である」という名目で弾圧され、李膺ら二百余人が獄につながれた。
一六七 永康一	党人を赦免して官界追放処分とする。桓帝没す。
一六八 建寧一	霊帝即位し、竇武を大将軍、陳蕃を太傅とした。竇武と陳蕃は宦官を殺そうと計るが、逆に殺される。
一六九 建寧二	玉座に青蛇が現われ、強風、雹、落雷などの異変がおこる。第二次党錮事件。李膺ら殺されたもの百余人、追放されたもの五、六百人にのぼる。
一七六 熹平六	党人の一族郎党にまで追放処分が拡大される。
一七八 光和一	雌鶏が雄鶏に変わるなどの快異現象があいつぐ。
一八〇 光和三	霊帝の後宮にいた何貴人が弁皇子を生み、皇后に立てられる。兄の何進は首都圏長官に出世する。
一八一 光和四	後宮の王美人が協皇子（のちの献帝）を生む。何皇后は王美人を毒殺。霊帝は後宮で逸楽にふける。
一八四 中平一	黄巾の乱おこる。何進は反乱鎮圧の総帥として大将軍に任命される。追放中の党人が黄巾側につくことを恐れた朝廷は、党人に大赦令を下す。これが群雄割拠の原因となった。皇甫嵩、朱儁らが黄巾賊を討つ。このとき曹操三十歳、孫堅二十九歳、劉備（玄徳）二十四歳であった。
一八七 中平四	長沙の区星が乱をおこす。孫堅が長沙の太守となり反乱を平定。
一八八 中平五	白波賊が洛陽をおびやかし、黄巾賊が再び青州と徐州で蜂起。霊帝は州の長官の名称を「刺史」から「牧」に改める。「西園の八校尉」が編成される。
一八九 中平六	霊帝没し、弁皇子が即位（少帝）。何進は袁紹や袁術とともに宦官を殺そうとするが、宦官側は何進をあざむいて殺す。袁紹らはこれを怒り、宦官二千余人を皆殺しにする。西涼の董卓が大軍をひきいて洛陽に乗りこみ、朝廷を

—中原の覇者—

MAIN CAST

劉備
（りゅうび）
〔161～223年〕

字は玄徳。黄巾賊の乱に際し、関羽や張飛と義兄弟の誓いを結んで立ち上がった。義勇軍を率いて黄巾賊を討った後、安喜県の警察署長、平原の相などになる。赤壁の戦いでは、孫権と結び曹操を破り、蜀の地を得、漢中を奪って漢中王とまでなる。やがて白帝城で病に倒れ、孔明に後事を託して没した。

張飛
（ちょうひ）
〔168～221年〕

関羽と共に玄徳のもとで戦う。張飛の豪勇に並ぶものはないほどで、すぐ怒りを爆発させ、玄徳が孔明に待たせている時、「火をつけてやる」と言ったほど。大酒飲みで、酒の上の失敗は数知れず。呉討伐軍を進撃する直前に、部下に殺され、この世を去った。

龐統
（ほうとう）
〔178～213年〕

孔明と並び称されるほどの智謀を持ち、孔明が伏竜とよばれたのに対して、鳳雛とよばれた。赤壁の戦いでは、呉のために曹操に連環の計をすすめて、火計成功のもとを作った。孫権にうとんじられて玄徳のために働くことになるが、落鳳坡において36歳の若さで戦死した。

関羽
（かんう）
〔162～219年〕

玄徳・張飛で義兄弟の誓いを結んで以来、張飛と共に玄徳を支え、あらゆる戦いに武勇を発揮する。また、ひげの長さが有名である。史書によると、荊州を守って魏の于禁を生捕り武名をとどろかせたが、魏の司馬懿、呉の呂蒙、陸遜らの策によって挟撃され、麦城で捕らえられ処刑され、この世を去っていった。

黄忠
（こうちゅう）
〔148～222年〕

はじめ劉表の配下として長沙の韓玄のもとにあった。玄徳軍が長沙を攻めたとき、関羽と戦って関羽のフェアな戦いぶりに感じ、その恩を返したため韓玄から処刑されそうになる。魏延が韓玄を殺したのち、玄徳に乞われて玄徳軍に加わった。「老将」として有名で、老いてますます盛んな人の代表格となる。

孫権
（そんけん）
〔182～252年〕

11歳の時に父を失い、19歳のときに兄のあとをついで立つ。曹操軍の南下に際し、孔明に説得されて開戦を決意する。玄徳軍との同明は成功し、赤壁の戦いで曹操軍を破るが、荊州の帰属をめぐって、玄徳との同盟は悪化した。孫権は関羽を殺して荊州全土を領し、呉の国を建てて帝位についた。

諸葛亮
（しょかつりょう）
〔181～234年〕

字は孔明。玄徳から「三顧の礼」をもって迎えられると、「君臣水魚の交わり」を結び、天才的な戦略家としての才能を発揮して、量において勝る曹操軍をしばしば打ち破る。玄徳は死にのぞんで「劉禅が帝王にふさわしくなければ代わって帝位に」といわれるが、あくまでも劉備をもりたてようと努力した。

趙雲
（ちょううん）
〔？～229年〕

袁紹・公孫瓚に仕えたが、早くから玄徳の部下になることを望み、関羽が五関を突破して玄徳と再会した直後、玄徳軍に加わる。長坂の戦いでは、玄徳の子、阿斗を抱いて、百万曹軍の中をただ一騎で駆け抜け、その名をとどろかせた。漢中で魏軍と出会ったときはあざやかな後退戦をおこなった。

孫策
（そんさく）
〔175～200年〕

孫堅の子で孫権の兄。若い頃、周瑜と親交を結び、喬氏の娘のうち、孫策は兄を、周瑜は妹を妻とした。父が死んだあと、袁術で兵を借りて江東にまで勢力をひろげ小覇王とよばれるいたった。がば干吉仙人を殺してから亡霊に悩まされ27歳で死ぬ。

西暦	事件
一九〇 初平一	おさえる。董卓は少帝を廃して、陳留王（協皇子）を皇帝にすえる。献帝である。袁紹、袁術、曹操らは、あいついで洛陽から関東に脱出。曹操が陳留で兵を挙げる。董卓は少帝を殺す。関東の豪雄は袁紹を盟主にしていっせいに反董卓の兵を挙げ、孫堅は汜水関で董卓軍を破る。虎牢関の戦いでも反董卓軍は優勢だった。董卓は長安への遷都を強行し、洛陽を焼きはらう。曹操は滎陽で董卓軍に敗れる。
一九一 初平二	孫堅は洛陽へ一番乗りし、玉璽を手に入れる。袁紹と孫堅が争い、董卓討伐軍は解散した。袁紹は冀州牧の韓馥をだまして、冀州を奪い取る。冀州をめぐって公孫瓚と袁紹が争う。玄徳は公孫瓚につき、平原の相に任ぜられる。曹操は黒山軍を濮陽で破り、東郡の太守となる。荀彧が袁紹のもとを去り、曹操に投ずる。
一九二 初平三	袁紹は公孫瓚を磐河で破る。司徒王允は董卓誅殺を計画し、呂布を味方につけて未央宮で董卓を殺す。曹操は兗州牧となり、青州の黄巾賊を討って自軍に加え、青州兵と名づける。李傕と郭汜が王允を殺して長安をおさえ、呂布は関東へ逃げる。孫堅は荊州の劉表を攻めるが、戦いのさなかに没し、孫策が後をつぐ。
一九四 興平一	曹操が徐州を攻めたため、徐州牧の陶謙は玄徳に救援を求める。曹操の遠征中に呂布が兗州を奪う。陶謙が病没し玄徳が後をつぐ。イナゴによる大飢饉おこる。
一九五 興平二	曹操は呂布を定陶で破り兗州を取りもどす。呂布は鉅野でも曹操に敗れ、玄徳をたよって徐州へ逃れる。孫策は江東で勢力をのばす。李傕と郭汜が長安を騒がす。献帝は長安を脱出し洛陽へ向かう。
一九六 建安一	玄徳は勅命を受けて袁術と戦うが、そのすきに呂布が徐州を奪う。玄徳は曹操のもとへ行く。曹操は荀彧のすすめにより献帝を迎え入れ、許昌に遷都させる。屯田をおこす。
一九七 建安二	曹操は張繡に大敗する。袁術が淮南で帝号を僭称する。曹操は袁術を攻めてこれを破る。江東で孫策が独立する。
一九八 建安三	曹操と玄徳は協力して徐州を攻め、下邳で呂布を殺す。曹操は張遼を幕下に

NEW GAME FILE

孫堅
（そんけん）
〔156～192年〕

字は文台。呉郡富春の人。孫策・孫権の父董卓討伐軍に加わって、洛陽に一番乗りし、伝国の玉璽を手に入れる。荊州を攻めているさなか、襄陽で戦死した。

曹操
（そうそう）
〔155～220年〕

青州の黄巾賊を討って自軍に加え、長安を脱出した献帝を許昌に迎えて一大勢力を築いた。天下に英雄といえるのは、自分と玄徳だけだという。徐州に逃れた玄徳を攻撃して、関羽を降伏させ、自分の部下にしようとするが、関羽は玄徳をしたって帰る。最後は、帝位を奪うまではいかず、66歳で病死する。

馬超
（ばちょう）
〔176～222年〕

かつて董承の曹操誅殺計画に加わったことがあった。馬超は曹操に父・馬騰の復讐戦を挑むが、ともに戦っていた韓遂との間をさかれて敗れ漢中の張魯をたよる。張魯の命をうけて玄徳軍と戦うが、李恢から敵は曹操だとさとされ、玄徳軍に投降する。許褚、張飛と互角に戦ったほどの勇将。

周瑜
（しゅうゆ）
〔175～210年〕

孫策の若い頃からの親友で、孫策が死んでからは、後を継いで立った孫権を補佐し、家臣群の中心となって呉の国をささえた。水軍提督として赤壁の戦いで、曹操軍を破るが、荊州では孔明にしばしば苦杯をなめさせられ36歳の若さで病没した。

司馬懿
（しばい）
〔179～251年〕

曹操に招かれて文官として仕えていた。曹操の死後は曹丕に仕え、曹丕が皇帝（文帝）となってからは宰相となる。曹丕が死んで曹叡が即位（明帝）したあと、荊州・予州の軍事の全権を与えられ、何度か孔明と戦いをする。その後、孔明は病に倒れて没し、司馬懿は撤退する蜀軍を追おうとするが逃走する。

袁紹
（えんしょう）
〔175～200年〕

名門の出身で、宮廷で宦官皆殺しをした後、董卓を恐れて洛陽を脱出。曹操が董卓討伐の兵を挙げたとき、義勇軍の総大将となる。のち　州を乗っ取り、やがて公孫瑞を倒して北方を制圧した。しかし官渡の戦いで曹操に敗れ、その2年後に病死した。

諸葛瑾
（しょかつきん）
〔174～241年〕

孔明の兄であるが、呉の孫権につかえ、幕僚として深く信頼されていた。呉の使者として、しばしば蜀におもむき、曹操が漢中に攻めこんだのをきっかけに、蜀と呉が講和会議を開いたとき、呉側の代表となって荊州の分割を話し合った。

董卓
（とうたく）
〔？～192年〕

黄巾賊と戦っていたとき、危いところを玄徳に救われるが、玄徳が官職を持たぬと聞いて冷たくあしらう。その後、暴虐の限りをつくし、反董卓軍に攻められると、都を長安にうつし、洛陽を焼きはらった。都壊城を築き、ここに20年分の食糧をたくわえたが、呂布に背かれて殺される。

呂布
（りょふ）
〔？～198年〕

はじめ丁原に仕えたが、丁原を殺して董卓につき、貂蝉に心をうばわれて董卓を殺した。長安が李傷、郭汜に奪われると各地を放浪し、曹操の遠征中に兗州を攻略する。しかし、曹操に敗れて徐州に玄徳をたより、やがて徐州を乗っとるが、曹操と玄徳の連合軍に敗れて殺された。

西暦	事件
一九九 建安四	加える。玄徳は献帝に拝謁し、左将軍に補せられる。玄徳は曹操誅殺計画に加わり、許都から徐州へ逃げる。袁紹は易京で公孫瓚を破り、河北一帯を手中におさめる。袁術没す。
二〇〇 建安五	曹操が徐州を攻め、玄徳は袁紹のもとへ逃れる。曹操に降った関羽は、白馬の戦いで袁紹軍の顔良と文醜を斬り、五関を突破して玄徳のもとへ帰る。曹操は官渡の戦いで袁紹軍十万を破る。孫策が暗殺され、孫権が後をつぐ。
二〇一 建安六	玄徳は汝南で曹操と戦って敗れ、劉表をたよって荊州におもむく。
二〇二 建安七	袁紹没す。曹操は袁尚と袁譚を討つ。
二〇四 建安九	曹操は袁尚を破って河北を平定。冀州牧となり、鄴を都とする。
二〇五 建安一〇	曹操は袁譚を斬って青州を平定。袁熙と袁尚は烏丸に奔る。曹操は冀州、青州、幽州、幷州の四州を領し、華北を完全に掌握する。
二〇七 建安一二	玄徳は徐庶を幕中に迎える。徐庶は玄徳軍の軍師となるが、母を人質にとられて曹操のもとへ行く。玄徳は徐庶のすすめにより、諸葛亮（孔明）を三たび訪ね（三顧の礼）、出廬を乞う。孔明は玄徳に「天下三分の計」を説く。劉禅が生まれる。曹操は烏丸討伐の軍をおこす。遼東の太守公孫康は、袁氏残党の袁尚と袁熙の首を献ずる。
二〇八 建安一三	劉表没し、劉琮が後をつぐ。曹操は丞相となり、南征軍をおこす。劉琮は戦わずに荊州を曹操に明け渡す。玄徳軍の軍師となった孔明は新野城を焼く。玄徳は当陽の長坂で戦いに敗れて夏口へ逃れる。孔明は呉におもむいて孫権を説得する。孫権は曹操との開戦を決し、赤壁で曹操軍と対する。周瑜は曹操の船団を焼き、曹操は大敗して逃げ帰る（赤壁の戦い）。
二〇九 建安一四	周瑜は曹仁の軍と戦い、流れ矢を受けて負傷する。玄徳軍は荊州の四郡を攻略。玄徳は孫権の妹を娶る。龐統が孔明とならんで玄徳軍の軍師となる。
二一〇 建安一五	周瑜没し、魯粛がその後をつぐ。曹操が銅雀台を作る。
二一一 建安一六	馬超と韓遂らは挙兵し潼関に進出するが、曹操に破られる。馬超は漢中へ逃れる。玄徳は劉璋に迎えられて、蜀に一歩を印す。

NG名物

NEW GAME OPINION

こんなにイッパイ。困っちゃう

■カイの冒険

FC ボクってロリコンかな

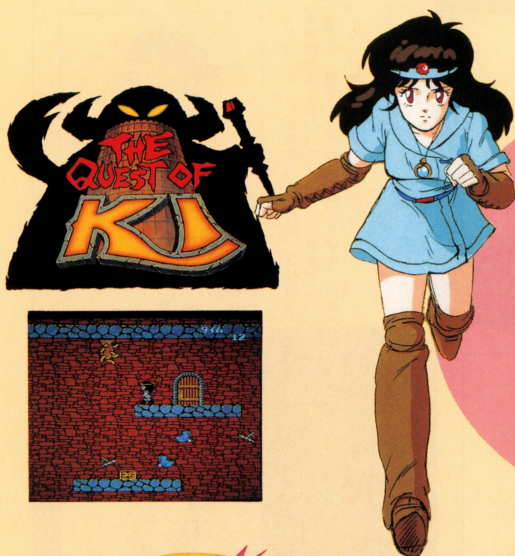
4月号のNGで報告した通り、またまたカイちゃんが、みんなの所へ戻ってくる！今回は前回より、より詳しくカイちゃん情報をお届けしちゃうよ。

まずは正式タイトルを！「カイの冒険―ザ クエスト オブ カイ―」

それから気になるゲーム内容は？塔の最上階は60階。各フロアで鍵を手に入れ、様々なモンスターたちを交しながら進むんだ。その時は、カイちゃんの得意技、ジャンピングを使って欲しいな。

発売 7月下旬　予価 3,900円

■ギャラガ'88

PC 夢の中にも湧いてくる

なんと、なんともう発売してしまって、いいのだろうか。なんと「ギャラガ'88」がPCエンジンになって登場してしまうのだ。ゲームセンターで、どーしてもクリアできなかった君、もう100円玉を何10枚も集める必要はないんだよ。五千円札を1枚集めれば、もう世界はギャラガ'88の始まりだ。

ゲームの内容は…。全部で29ラウンド。舞台は8舞台、氷の惑星・宇宙墓場・惑星ギャラガ…がある。ディメンションワープの要素もあって進むコースが枝分れするよ。

発売 7月15日　4,900円

■妖怪道中記

FC たろすけを飼いたいな

わぁ～い、たろすけと遊べるぞい。ボクんちは、ゲームセンターでもないし、PCエンジンもまだないし…というキミに、いたずら小僧たろすけのFCをお勧めしちゃう。ものがたりは、今さら言うのも気が抜けちゃうね。ゲーム内容もご存知の通り。あとは、キミの腕をミガキ上げるだけの話。でもね、あんまり腕をミガキ上げ過ぎて、地獄の常連にならないようにね。タイムが決まっていないからって、いつまでもカエル殺しに精を出すのもやめましょね。

発売 6月24日　価格 4,900円

NEW GAME FILE

ゲーム・マニアのキミ。今月のNGを見てガッカリしてやしないかい？ うん、確かにゲームのページの少ないことは認める。でも、ゲームをやって楽しむだけのバカになってもらっちゃ困る。ナムコが作るゲームなんだから、そのバックボーンには「ナムコらしさ」ってものがあるんだよ。まっ、とにかく、このページは、そんなキミたちに向けての解放区。どのアイテムは、そんなキミを手に入れようかなと思ってるところの参考にしてみてくれ。

源平討魔伝

FC

68Kだけが男じゃない

NG4月号でも報告したようにX68000で源平がでるっ！ でもさ、X68000がなくって泣いていた鼻タレ小僧のために、愛と勇気をもったナムコが、みなさんのために「源平討魔伝」をFCにしてしまいました。この日のために何人の人が、何年間歯をくいしばってガマンしていたことでしょう。もー、ナムコは源平討魔伝をFCで出してくんないんだろーなァ……。と思っている、そんな時にこそポンッと、FCを出してしまう。これぞ、真の贈り物とでもいうのでしょうかねぇ。

まず、これは〝買い〟の二重丸商品ですね。あとで後悔するのも、今のキミの心、そう心ひとつにかかっているんだよン。

発売 8月中旬。 価格未定

ファイナルラップ

FC

やりっ！うれピーな

キミはファイナルラップを経験したことがあるか!? ナムコファンなら絶対にあるよね。ゲームセンターに置かれたファイナルラップ・マシンの前には、いつも黒山の人だかりだったもの。(ちょっと手前ミソだったかな) まっ、そんなビッグゲームがファミコン用に移植されちゃったんだ。業務用ではスズカだけのコースだったけど、ファミコン用ではいくつかコースが用意されてるってことだから楽しみだね。でもちょっと残念なのはファミコンだから体が動かないってこと！ まっしょうがない。通信機能もアレンジして搭載しているようだし、いっちょこの夏は自宅でファイナルラップしてみようかい！

発売 8月上旬。 価格未定

ドラゴンスピリット

PC

エンジン、全開っ！

最後に登場するアイテムは「ドラゴンスピリット」だ。こんなに思い切ってポカスカゲームを発売してしまうなんて、な〜んてナムコったら太っ腹なのでしょうか!? で、ドラスピ情報だけど、今さら何を加えてゲーム説明をしましょうか。とにかく、今年の夏までには、PCエンジンをそろえて、ドラスピにのぞむ。これぞ、NG読者たるナムコファンの生き方なのだ。

とにかくとにかく、ドラスピがでる！

これがドラスピの一番情報だね。

発売 8月下旬 予定価格 4,900円

昭和63年4月1日～64年3月31日迄の一年間を通し、「何か」に挑戦するというチャレンジマンの募集で、210名の応募があった。（NG2月号）
途中経過を見るとみんな、どーってことないものに、バカバカしいほどの真剣さ。でも案外、新しい発見っていうのは、こんなところからしのびよってくるのかもしれない。（こないかもしれない）広がるといいいね。チャレンジマン魂、NG魂―。

CHALENGE MAN'88

途中経過報告

チャレンジマンよキラリと光る汗をかけ！

とりあえず、自ら目標を掲げ、それに向って努力しようという意欲にあふれるやつら、210名。
みんなで応援してやろうじゃない。特に名のりあげなくても、一生懸命やっている人もいるのは、わかっている。でも今回は、あえて名のりあげ、NGスタッフや読者も巻き込んで、より一層ビッグに愉快にチャレンジしていこうというのが、この企画の目的。一人じゃ絶対できないことも、みんなの協力で、できたりするかもしれないしね。さしあたり、今年は、応募した210名がチャレンジマンの主役。いい映画には、味のある脇役がつきもの。読者のみんな、今年は脇役にまわって、この210名をとんどんはげまし、時には厳しいアドバイスを贈ってほしい。
そして、来年はキミも主役に！

チャレンジマン1号のS子です。「ゲ、もう元気日記も、4カ月め。」「ゲ、ぜんぜん進歩してないわ。」
読者からのおたよりの影響で、また変な言葉を覚えちゃった。ムフフ今、この「ゲ」がとっても気にいっているの。この間、普通のOLをしている友達と会って話をした時、「そのゲっていうの、下品だから、やめたほうがいいわよ。」と言われた。「ゲ、ショック」「ゲ、そんなの偏見よ。」とこりずに「ゲ」を連発し、「日本語って愉快！」と笑ってすませたが、月のはじめに提出してもらう経過報告で、チャレンジマンから、「ゲ、忘れてた」「ゲ、何もやってない、どないしょ。」等のゲの襲撃にあいませんように。

■チャレンジマン1号S子の目標

1年間毎日、NG編集室日記（元気日記）をつけて、テレホンサービスで流す。NG参加型読者を今の5倍に増やす。
※元気日記　TEL. 03-758-6661

祝！ C・M10号。オーオー、こんなにデカデカと載っちゃって。うれしいかい？ でも、喜んでばかりはいられないのさ。今回は、みんなより一ヵ月早く始めたという意欲をかって、おまけで載せたんだからね。まぁ、この程度のものじゃ、次回から載せないという、チャレンジマンへのみせしめでもあるわけなんだけどさ。これだったら、元気新聞への作品投稿で間に合うでしょっ。

何をやってもいいんだけど、そこにチャレンジマン魂がなきゃね。

人から、そんなことやってバカじゃねーの。とか、めでたいやつだなんていわれたりする人は、かなりいい線いっているんじゃないかな。来月に期待してるわよ。

10号
チャレンジマン
ウーパールーパー28号

■C・M10号3・4月分経過報告

3・4月目標…S子、バベてつを作る

〈年間目標〉
月1個、人形を作る

現在の予定コース（みんなからのアドバイスで大幅な変更あり）

「いちばんたくさん友だちができるかもしれない人」

夏休み日本一周旅行（沖縄除く）

●目標…全国のできるだけたくさんの人と友達になる

7号
チャレンジマン
KOMAPPY

読者の皆へSOS

さあさあ、さっそくみんなの助けをかりなきゃいけない。C・M（チャレンジマン）7号の目標達成のため、ひと肌脱いでやろうじゃないかという、威勢のいいキミの募集だよ。

ここで協力しておけば、今度キミがチャレンジする時、C・M7号の恩がえしがきっと、あるはずよっ。（ないかもしれない…）

●やどかしマン募集（宿泊場所提供者）

C・M7号の予定表を見ると、とにかくムチャが多い。まず、資金が交通費の22000円と食費代しか考えてないの。泊まるところが、駅のベンチだって。まぁ、それも風流でいいんだけど、こういう時のチャレンジマン企画。ありがたいね…。

C・M7号を一晩とめてあげてもいいという人を、読者の中から募集します。（必ず、家の人の承諾を得ること。）とめていただけるおうちには、NG編集室から、メッセージ入りワギャナイザーと心ばかりのお礼をさせていただきます。

〈宛先〉 NG編集室
「やどかしマン」係

●アドバイス募集

全国のみんなの住んでいるところで、「ぜひ、これは見るべき！ 食べるべき！」というものを教えてください。

〈宛先〉 NG編集室
「C・M7号へのアドバイス」係

次回予告

みんなから寄せられた「やどかしマン」「アドバイス」等をもとにたてた、行動予定を発表します。イベント「チャレンジマン7号を探せ」「キミは何番めの友だち？」など全国のみんなも参加できる催しもあるから、夏休みは楽しくなるぞ。

CHALENGE MAN '88

年間計画

★3月　小説を書き始める（国語の勉強のため）
4月　小説を書く。ドラスピはクリアー出来るまでやる。
5月　学問に身を入れる。
6月　小説はこの月までに終わらせる。
7月　思いっきり遊ぶ。
8月　ゲームの回数を半分にする。
9月　高校入試が終わるまでゲームをやめる。
10月　勉強に力を入れる。
12月　希望を捨てない。
1月　学問のラストスパート。
2月　私立高校は全部受かる。
3月　県立高校に入る。
4月　超どどど級に遊ぶ。

9号
チャレンジマン
goodラッグ

いちばん期待してなかった人。なのに…やってくれるじゃん！

目標

偏差値を10あげる（51→61）

及び ドラスピクリアー

NG編集室にはいるために、いい高校へ入る
ドラスピエンディングを見る

やった！偏差値が2上がったぞ

TK式千葉県標準学力検査成績票

（TCS田研コンピューターシステム）
（実施日　63年2月24日）

チャレンジマン9号のこと

	検査の満点	あなたの得点	あなたの正答率	全国標準偏差値	段階
国語	100	42	42	49	3
社会	100	60	60	57	4
算数	100	53	53	52	3
理科	100	68	68	60	4
英語	100	44	44	49	3
総合	500	267	53	53	3

みよ！この成果

●上の図のようになりました。それで、がんばれば点はもっと取れる。と言う、ありがためいわくなリストに、僕の名前があるんです。それは次のようです。
「君の場合、国、英の文法、英の単語をやれば、いいところまでいったはずだ。頭は柔らかいので、もっと時間をかけるべきだ。」
だそうです。おまけに、このリストに載った人は可能性があるということになっており、じーごーくの特別プリントがわたされた。ぐお――。オレは……塾だけで、春期講習ってもんがあって大変なんだぞ――ドラスピもあとちょっとなのに――（と朝日にさけぼーかな）。

（3月8日　経過報告）

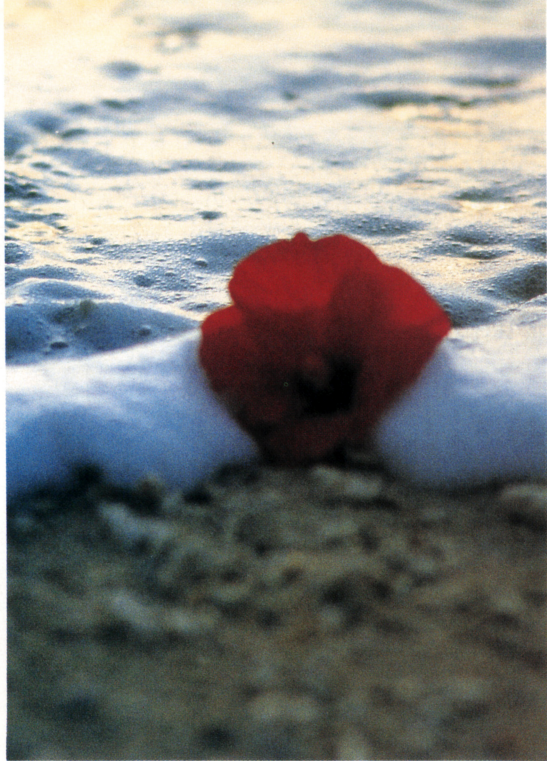
●ドラスピはまだ、クリアーできません。店長が「じゃあ、君が終わるまでは、ドラスピをとっておこう。」といってくれるので、がんばるぞ。小説のほうは、下書きが終わりました。楽しみにしていてね。

（3月17日　経過報告）

イヤあー。C・M9号、ゴメン！C・M9号からの応募があった時、はっきりいって、「なっなんだ？　これは…。」と思ったの。字はきったなくて読解困難。文章も文法がめちゃくちゃで、意味がよくわからない。だから、ぜんぜん期待してなかったの。なぐんないでちょうだいよ。でも、事実だから、しょーがないでしょ。
ところが、3月分の経過報告を読むと、「おやっ、これは…。」と驚いてしまった。なんだか、みょ――に、おかしく、熱っぽく、本物のニオイがするんだもんね。（どんなニオイ？）
人間、字のうまいへたじゃないね。S子だって、顔も悪けりゃ声も悪い（千葉の大山くん悪かったわねえ、そんなにはっきりいわなくってもいいでしょっ。なにさ、フン。）それなのに、こんなにいい女。ムフフ……。
今回は、C・M9号の今後に期待したいということで、小説をのせてあげるからね。がんばるんだよっ。
（C・M－号からのはげましでした。）

小説

チャレンジマン9号より贈る物語

NG編集室に希望をたくす、そんなあなたへ

風が吹くように、人の心も社会も変わっていく。そんな中で、「だまされちゃいかんぜよ。」と必死に流れに抵抗し、夢をおいかけた人間がいた…。

■C・M9号 3月分経過報告

3月目標…小説を書きはじめる

第一章 序曲

★

きらびやかな都会の街、今や世界の中心となった日本、その中心東京。そんなセリフの全く似合わない部屋、その名も—NG編集室。「オラ、バべてつ、今夜は飲みに行くぞ。」

「エ——、もう㊎ないバべ。」

「しみったれた事、言ってんじゃねーよ。」

私、S子は自分の机にひじをついて、ぼーんやりと二人の会話を聞いていた。むろんこの二人とは、編集長になって喜びをかくせないオヤジと、その悪き相棒、イジメられっ子のバべてつである。ふと、となりを見れば、もうすぐ二世が誕生する元、編集長（昔はえらかった）がいる。なんと、隣りには、だんなさんがおる。ウニは、何やらニヤニヤしながら、ハガキに目をとおしている。

ウニから目をはなし、時計に目をやる。五時四十五分。あと十五分でおうちに帰れるはずだった。『はずだった』そう、思い出せば、今日の昼休み、社内食堂で『Aランチ』をぱくついた時に（エビがうまかった）開発部のQジ氏が私の前にすわった。彼は……『Cランチ』だった。そして

「S子君、君にたのみたい事があるんだ。今回うちから女の子むけのゲームを出す事になった。そこで女の子の意見を聞きたいんだが……。ひきうけてくれないか。」

と話しかけてきた。私は少し考えてから、OKの返事を出した。もともと私は、

『三日坊主のS子』

『うそつきはS子のはじまり』

などとオヤジにさんざん言われるが、長時間かかるもの以外はたいがいひきうけるほうだった。それに『女の子』と言うところが気に入った。

『言っておくけど私はまだ、わかーいのよ』しかし、これをひきうけた事がとんだ事になろうとは、エスパーでもないS子に分かるはずもなかった。

キーン、コーン、カーン、コーン、

「よし終わったぞ、バべてつ、行くぞー。」

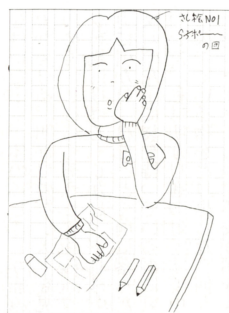
言うやオヤジはバべてつの耳をひっぱって、（しかし石のバべてつに耳があるのだろうか）出て行った。編集室はいきなり静かになった。バニー丸樹ヤング塚田は肩を並べて出ていった。となりにいたやっちゃんは、今はもういない（今日は森さんお休み）。

「S子、帰らないの？」

ウニが声をかけてきた。

「今日はこれから残業よ。」

私がつぶやくと

「そんじゃ、がーんば。」

私はかるく手をあげてほほえんだ。ウニは笑い出ていった。

だれもいない編集室で、コーヒーメーカーに残ったコーヒーをすする。しかめっきりいってしぶかった。しかめっつらをして時計に目をやる。六時十一分、約束の時間をすぎていた。私は明かりを消して、部屋を出た。

★

私が階段を上っていくと、Qジ氏が外で待っていた。彼は私を部屋へ招き入れた。おもむろにスタサンが口をひらいた。

「S子君、ちこっと聞いとくれ—。実は我ら開発部のスタッフは、㊙のうちに、人工知能の分野について調べていたんだが、とても興味しんしんの所があるのだ。人工知能は人間の脳によく似ているんだ。いや、分かりやすく言えば、人工知能に人間の性格をプログラミングすると、それとほとんど同じように反応するんだ。アンケートをとってみるとわかるが、プログラミングした性格の人間とほとんど同じ考え方をし、同じ答えを出してくる、さらに、もっと分かりやすく言えば……。」

「ちょっとまって。」

私は言った。

「今はゲームの意見を聞きたいんじゃないの？私はそのためにいるのよ。」

しかしスタさんは

「まー聞いてくれ。」

とまた話し始めた。

「エーとそうだ、アンケートをとると、10問に9問ぐらいの割り合いで、同じ答えを出してくるんだ。あたり前と言えば、あたり前なのだが、今のところ99人分のデータがプログラミングされているが、そのデータ提供者がそれぞれ納得する答えが出るね。」

彼は少し間をおいた。Qジ氏がコーヒーとすいはじめた。彼はタバコをホットドッグを私にすすめた。私はおなかの虫が鳴きそうだったので、遠慮なくいただく事にした。

空腹が少しおさまると、再び頭が回転し始めた。今の話を聞いているうちに、開発部が社長にも、上部にもないしょで人工知能を作っていることがわかった。後で叱られるのだから、早く話せばいーのになーと思った。二人が社長におこられている姿が目にうかんだ（笑うのをこらえるのにひと苦労だった。しかし、その事とは反対に一つの考えがうかんできた。その人工知能は現在ある中では、かなりレベルが高度な物だということは私でもわかるくらいだ。しかもそれは1人分の時であって、99人分も集まったなら世界でも指おり、トップレベルになるのではないか？しかも物を考える、99人分のコ

●4月分の経過報告で、1ヵ月の目標を達成できなかった人達が、「S子さん、ゴメンナサイ」とあやまっているの。へんなの…。だって、S子に頼まれてチャレンジやってるわけじゃないのにね。自らの意志で申し込んだってこと忘れないでよね。（C・M1号）

■C・M9号 3月分経過報告

3月目標…小説を書きはじめる

ンピューター。本当にそんな物が出来るのか? 小説の中だとちょっとしたミス、ちょっとしたバグから暴走を始める。こんなのが多かったと思った。

「そこでだ。君にもアンケートに答えてほしいんだ。実は私達は今までの社員全員の能力をパソコンに入力し、それぞれ100の項目に分けて、各項目の中で一番の能力をもった人間から、アンケートをとっているんだ。そして、そのデータを人工知能にプログラミングするというわけだ。99項目については終わっていて、最後の一つ、文字を通しての相手との対応は、君が一番なんだ。他には、エー と言葉を通しての対応は、斉藤洋美さん、がんこ一筋は君んとこのオヤジさん。」

「エ――、オヤジも入ってるの――。」

私は彼の言葉をさえぎり大声を出した。スタさんはたじろいて

「そうそうなんです。すみません。なんなら女にもてないナンバー1は、鶴間さんと言う事でいかがでしょう。」

彼は面くらって分けの分からぬ事を言い出した。Qジ氏はそんな姿を見て笑っていた。スタさんはやっと理性をとりもどして

「でだ、この人工知能の名前はZZXと言う。これで、人間の域をこえた次元を通してのゲーム造りをしようと思う。そのゲームにパソコンオンラインをつなげて、少年達が何を求めているのかをテーマにして考えたいんだ。君もぜひ協力してくれよ。」

その時、私は直感した。彼の目にあやしい光が走った事を。他の99人が気付かなかったのは、もともと私が野生に一番近かったからだろう(いやみか、それは《プンプン》)。

私は瞬時に考えをまとめた。頭のターボの回転数が上がる。このZZXなる人工知能を中心にしたプロジェクトには表と裏があり、表面上は、ナムコファンのため。では、裏に隠された物はいったい?

「S子君。」

『ブッツン』

みような音がした。そう、私の頭がフル回転している時にQジ氏が大声で声をかけてきたので私はプッツンした。なんどかあった、この不気味な感じ。

私は自分で分からないうちに暴れだした。

手にもっていたコーヒーを投げつけ、

(バシャ、スタさんに当たる)

(スタさん「アッチ――」)

いすをひっくりかえし、

(ガシャンとひどく大きな音)

ホットドッグを投げつけ、

(おどろいた事にQジ氏はそれを口で受けとめ、ムシャムシャ食べてしまった。)

(Qジ氏「ナイスパス、ごっそーさん」)

「ウオー」とおたけびをあげ、ローリングソばっとをQジ氏にやった。が、はずれ。勢いあまってキーボードをたたきつけた。

こうなったら、

社長がこようと、

減給と言われようと、

ウニ、オヤジ、バベてつのトリプルアタックでも、

ドラゴンがこようと、

ここが地球上だったなら、かっこいい男以外に私を止める事ができる者などいないはずだった。

『はずだった。』

今日の私は、アンラッキーのようだ。こんな事になったのも『はずだった』だったし、この終わりも『はずだった』で終わるのである…。

次に気がついたのは、家に帰る電車の中だった。私は気づいた。いつもと違う事に。いつもなら私がプッツンすると、暴れた場所で回りの人が伸びていて、その場所がめちゃめちゃで、そんな中で朝日が目に入ってくる。その後で……社長に呼ばれ、叱られ、おしりを百回もたたかれ、泣き出す。たしかこうだったはずだ。しかし……今の私はどうだ! 必死に頭を整理した。しかし、編集室を出て、Qジ氏にあって、何かのひょうしにプッツンした。これしか思い出せないのである。何か大きな不安が頭をよぎった。何ともいえない、何か悪い事がおこりそうな胸さわぎが。いったいそれは何だったのか。思い出せない。私は考えるのをやめ、目に入ってくる夜の町の光をぼそーっと見ている。つかれた。私の本心だった。

一方、その他の人達はと言うと、オヤジは飲みすぎて橋の下でゲ○を吐き、そのままルンペンよろしく夢を見ていた。バベてつはお金が足りず、おまけに

「今日はオレのおごりだ――。」

なんて言っていたオヤジはいなくなるわで、ひやあせ、たらたら、バニー丸樹アンドヤング塚田は、駅前のおでん屋ではしご酒三つ目。

ウニはだんなさんと、お話……。

そのころ、バベてつはお金が払えないので店のトイレ掃除、及び皿洗いなどこき使われていた。むろんオヤジの分まで……。

★

仲間がそれぞれの時間をすごしている時、私は家についた。いつもの道のりが、えらく長く感じた。足が、はちきれるほどはっている。部屋に入り、ベッドに横になる。大きく息をはいた……。体のふしぶしが痛み、力がぬける。明かりのない天上を見つめる。しばらくそうしてからバッグを机に投げる。しかし、それは引力に引かれ、机にとどく前に落ちた。反対の左手に袋を持っている事に気づいた。私は明かりをつけ、すぐ中に入っている物をとり出した。何かのアンケートらしい。不安が頭をよぎり、ひどく落着かない。あぶら汗が出る。下に

「アンケートよろしく。終わったら開発部のQジのところまで」

と書いてあった。しかし私は何かまりがのどにつまる。何か大きなわだかの力にあやつられるように、アンケートに答えはじめた。私には意味不明の事が書いてあるのに、感覚的にそれが脳裏に浮かぶ。『どうもおかしい』と思いつつも深く考えられない。やがて、すべての問いを終わらせると眠りについた。

むじゃきにヨダレをたらし、ムニャムニャ寝言を言って机にねている彼女に、これからどんな事がおこるのだろうか。

「うわ――ん。うわ――ん。」

と大きな声を出すが、一向に起きる気配はない。彼女に何がおこるのか分かるのは、私と神様と、えんま大王とエスパー、なぞの人物が少々。これだけである。ただ、これから彼女におこる事は、現代社会に生きる私達にとって、考えなければならない事かも知れない。

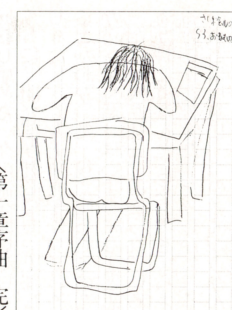
(うー 口調がえらそうだ)。

〈第一章序曲 完〉

読者の皆さまへ

この小説を読んでの感想をお送りください。おもしろいと思うところ、つまらないと思うところ等々…。感じたことを、ありのままお知らせください。本人にフィードバックし、今後のチャレンジに役立ててもらいます。

反響が多い場合、次号に続きを掲載したいと思います。ない場合、今回でうち切りにします。うーん、なかなか厳しいね。

●4月分経過報告が戻ってきたのは、210人中190人ぐらい。5月になると、もっと減るんだろうなぁー。来年の3月には、何人ぐらい残るんだろう。報告すればいいわけじゃないが、地道に我が道を行くって感じの報告書を見るとうれしくなるね。C・M4号ガンバ!

ベラボーマン紛戦す

作・画/杉浦俊朗&タカヲ団・源平・プレゼンス

第2話

ナムコ直営ゲームセンター他に登場!

ARCADE NEW GAME

君は見たか?世界征服をたくらむ爆田博士に敢然と立ち向かうベラボーマンのファイトを!そしてもう体験したか?驚異の新機軸ベラボーマンボタンを!まだなら今すぐゲームセンターへ走れ!

ばきゃ

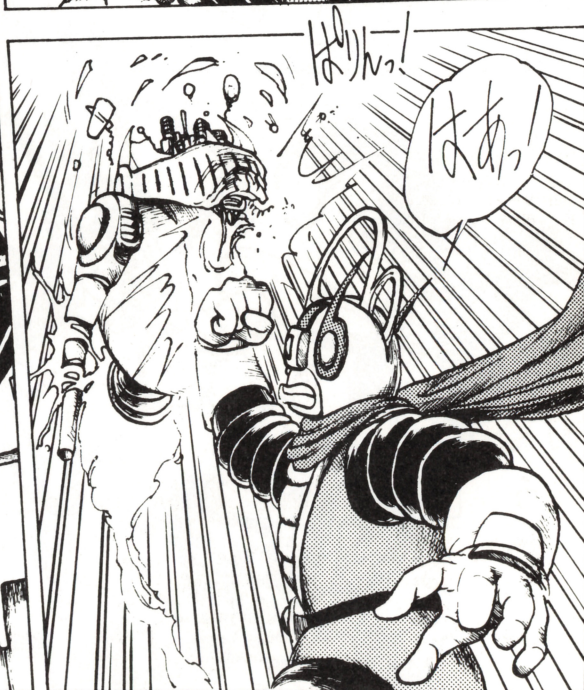
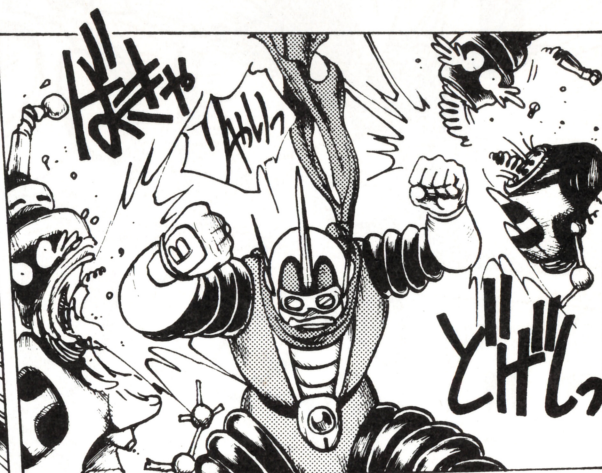
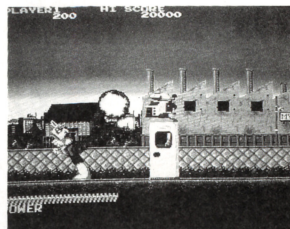
どげしっ

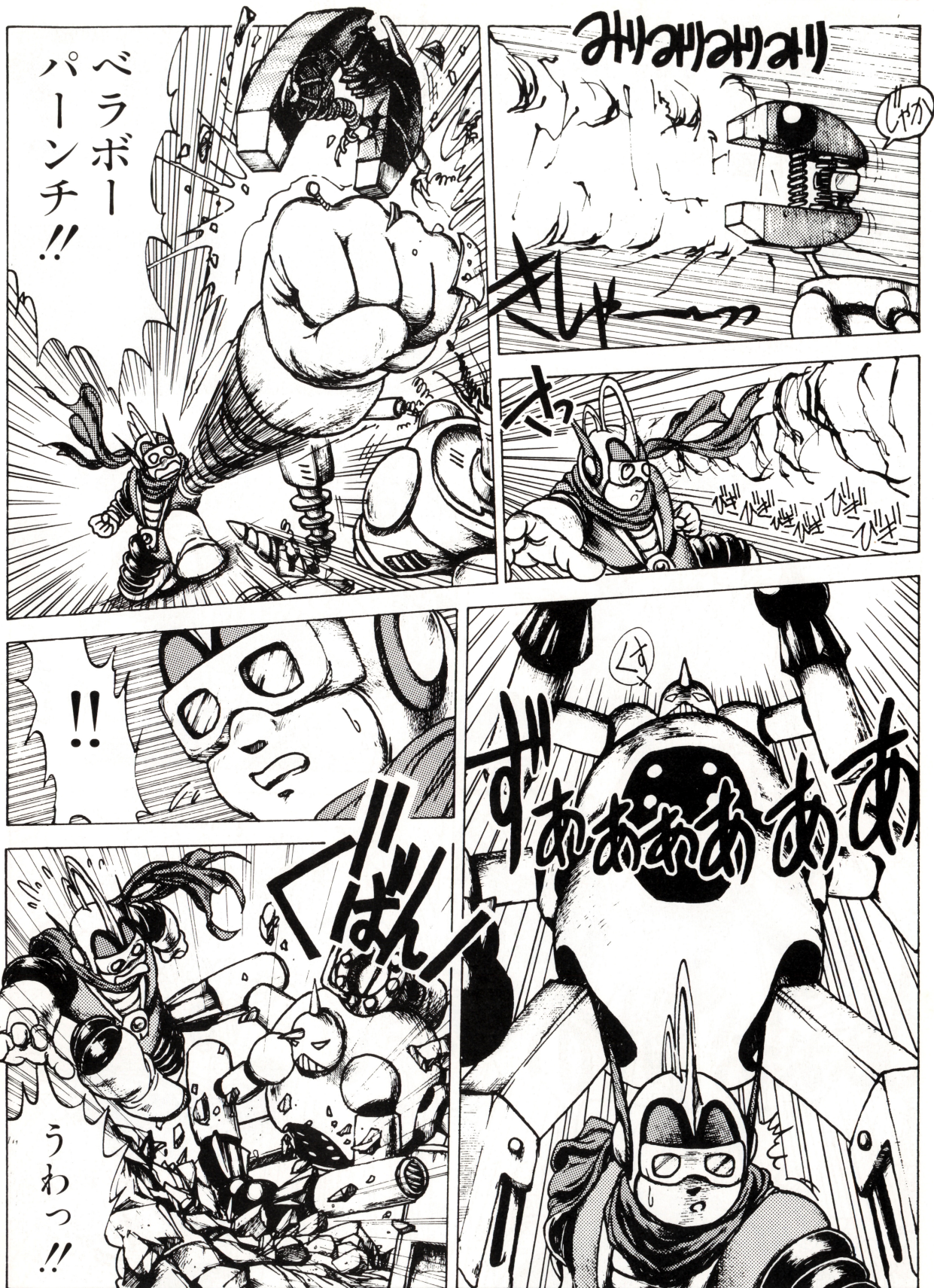
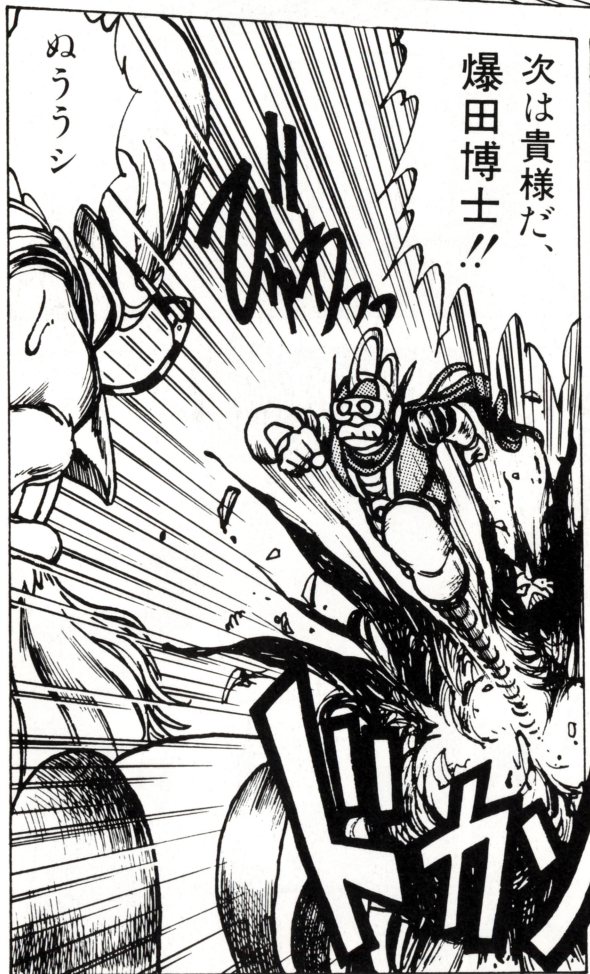
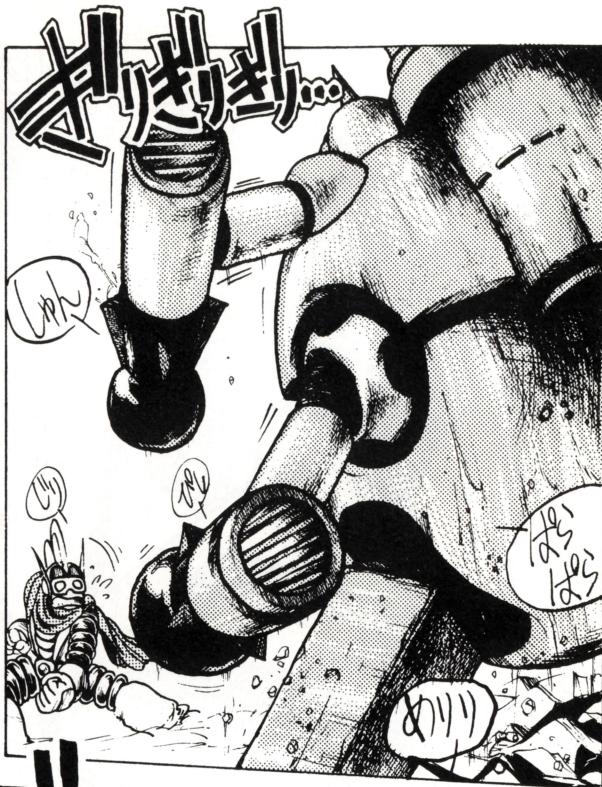
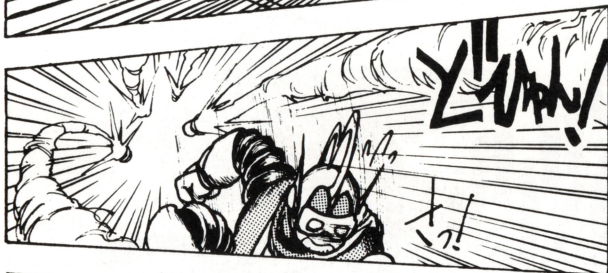
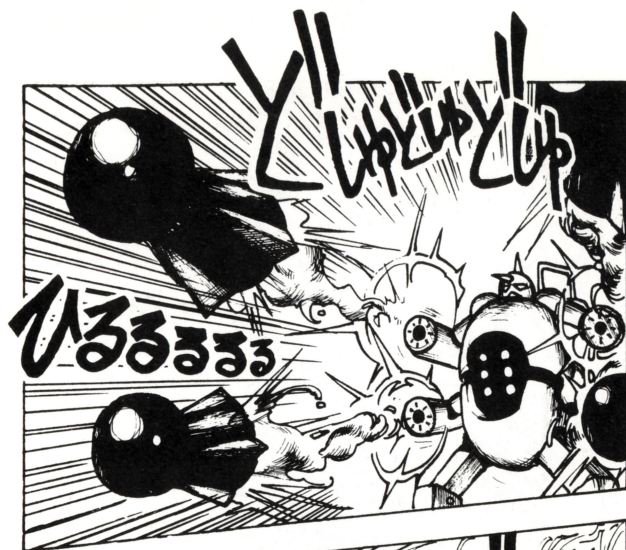
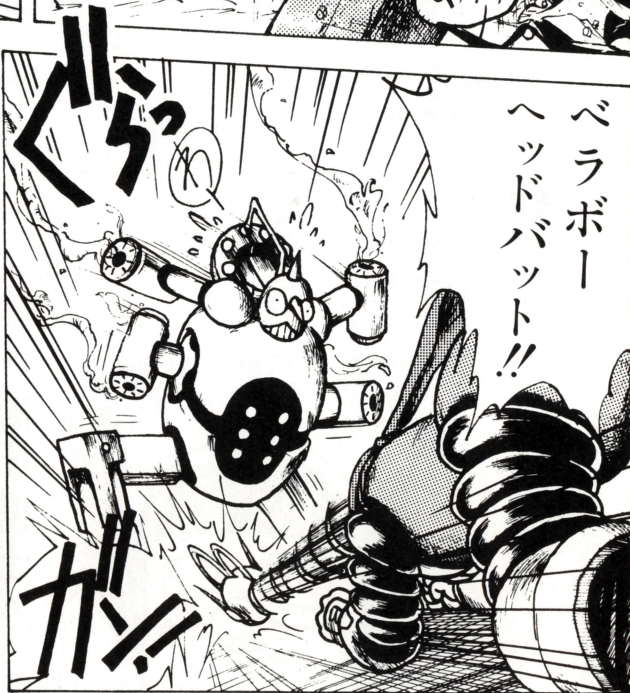
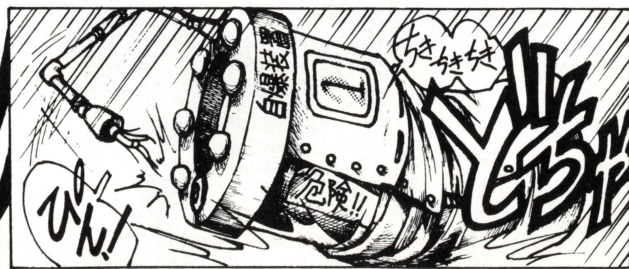
ぱりんっ!

はあっ!

ええい、たった一人相手に何を手こずっておる!!

アタックボンバー!マグネイザー!其奴を死刑にしろ!!

ぬおおおおお

ベラボー豆知識:ベラボーマンの小パンチ(ジャブ)は自分の身長の半分まで伸び、連打できる!

ベラボー豆知識:ベラボーマンのロングパンチは身長の1.5倍まで伸びるのだ!

ベラボー豆知識：ベラボーマンはしゃがんだ状態からも頭突きで攻撃できるのだ!!

ベラボー豆知識：ベラボーマンはある操作により自分の能力以上の事をやってのけることもあるらしい…？

○このマンガを最後まで読んでくれたキミ、本当にどうも有難う！ NGにベラボーマンガを掲載するということで少々筆に力が入った面もあるけど、みなさん楽しんでいただけましたか。これを読んで少しでもベラボーマンの世界を分かってくれたら筆者としてとても幸せです。2回という短い連載でしたけど、一生懸命描いたつもりですので、ヨロシク。また別の機会でお目にかかれる日まで、しばし、さよなら。（杉浦）

○なにを隠そう、このベラボーマンにはボツになったキャラクターたちが20数体もいるのだ。彼らにもいつの日か命を吹きこんであげたいな、と今思っています。ところで、このマンガいかがでしたか？ これは私たち源平プロから無理にNGにたのみこんで掲載してもらった訳ですが、残念ながら今回で終りとなってしまいました。続編も考えていたというのにトホホ。続きを読みたいキミは、ぜひNGに一報をいれてください。（タカヲ団）

○今、ベラボーマンのゲームミュージックのレコード化の企画を進めています。ストーリーの入ったソノCDという新しさで考えていますので期待していて下さいね。（中潟）

PRESENT

さぁ、君たちにベラボーマンになってもらうために、ポスター、下敷、テレホンカードをプレゼントするぞ。送り先は、NG編集室「ベラボーマン、ファイトを僕にも」の係に。

●源平プロから一言

超絶倫漫画ベラボーマンは、誌面の都合で残念ながらひとまずお休みです。この続きは皆さんがゲームセンターで作ってください。開発の忙しい最中、徹夜で作ったこの漫画は、我々源平プロにとっても、とても意義深い試みであったと思います。

ベラボーマンは、インターメディアです。ビデオゲームの世界だけに留まる事なく、アニメや映画にだってなる可能性があります。ぜひ、皆さんそれぞれのベラボーを創ってみてください。お便りお待ちしてます。

王禅寺の降霊術師（ネクロマンサー）、杉浦俊朗氏と自分の脚力とコロッケそばをこよなく愛するタカヲ団氏に励ましのお便りを!!

書道塾入会の掟

一、**競書出品について**

(1)締切日は毎月25日とし、作品必着(休日の場合は順延)です。

(2)記名法は競書の左側に縦書きで、段(級)・氏名を書いてください。初めて出品する時は"新10"と書いてください。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書いてください。記名法が正しくない場合、規定外記名法として審査されないこともあります。

(3)進級は10点たまるごとに、段級昇進します。

(4)沼のお点で破門になった方でも、15点分、得点がたまると二階級の進級のうえ、再入門が許されます。

(5)課題は特にないので、各自の自由な発想で書いてきてください。

(6)競書を出品する時は、発表されている最新の段級で審査を受けてください。

例 3月13日に競書を出品する場合、3月号で発表されている段級で出品してください。

(NG入手が遅れる者は2月号の段級で出品してもよい)

(7)昭和63年4月号より、4ヵ月以上作品を出品してこない者は、入会登録より除かれます。2ヵ月間出品してこない者の名前を、墨すり番が警告します。

二、**競書審査結果について**

〈得点表〉

段階	得点
秀	15点
優	10点
天	5点
中	1点
地	−3点
沼	破門

〈段級制度〉

階級	資格
師範	八段の者で師範取得試験の合格者
弟子	有段者(初段～八段)
見習	有級者(新規入会者～1級)

●こんな得をつくってしまいました

師範	師範免状と師範看板
弟子	昇段ごとに免状進呈・雅号(名前)与える
見習	5級以上昇級に免状進呈

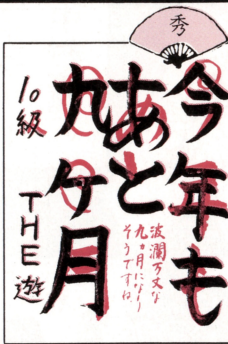
作品の発想の中に心情が見られます

墨 今月のトップバッターは、THE遊君で"今年もあと九ヶ月"です。

秀

今年もあと九ヶ月

10級 THE遊

波瀾万丈な九ヵ月になりそうですね。

▶6級昇級 THE遊君の作品

静 これはまた、まだ5月だというのにTHE遊さんは、ずいぶんとハッスルされてますね。何かきっと目標があるのでしょう。作品に根性が光っております。残りの日々を悔いなくがんばられてください。お点は、わたくしも応援いたします。秀です。

墨 はい。THE遊君は6級に昇級です。次は、現在トップの級の堀場伸一君が隷書体に望まれました。手紙が入ってまして作品の内容は「乙女たちが夕日の中で遊んでいるところ、風が吹いてきて乙女たちの香りを道一杯に満たす」ということです。

静 これはこれは、功夫老師の世界でございますね。ですけれど、少し元気が伺えませんね。功夫老師さんに"ワッハッハ、わしの勝ちだな"と言われてしまわれそうですよ。もっと乙女たちがキャピリキャピリと楽しんでいる様子が欲しかったです。この作品ですと、お点は"オッホッホ、わたくしの勝ちですわ"ということで、優といたしましょう。

墨 はい。堀場君は3級昇級です。級が上がるにつれ、ますます「遊び」をクリエイトする作品が望まれてくるのですよね。こりゃもう本格的な作品で頭が痛くなってしまいました。

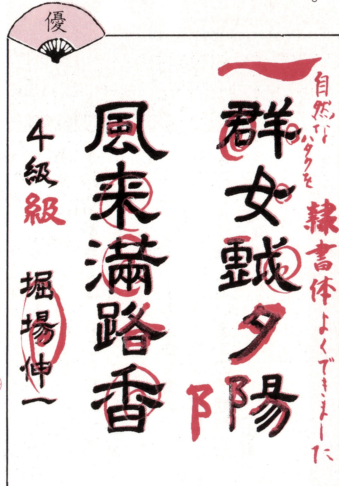
静 ホッと一息つきましょうか。

墨 はい。では新規入会の田井凡人の"凡人"という作品でも。

優

一群女戯夕陽 風来満路香

4級 堀場伸一

自然なハタクを 隷書体よくできました

▲3級昇級 堀場伸一君の作品

静 はい。田井凡人さん、お待ちしておりました。作品は…、遊びなし、変化なし、さすがは凡人の作品です。

墨 凡人は凡人に徹しているんですね。で、お点のほどは。

静 天といたしましょう。

墨 お点までも、凡人は凡人に徹しているんですね。さすがは凡人! 10級です。次は、斉藤まり子さんの"野鳥"という作品です。

天

凡人

新10級 田井

ゆっくりとハネル 田井 ていねいに 深く

▲10級並級 田井凡人の作品

▼7級昇級 斉藤まり子さんの作品

秀

野鳥

9級 斉藤まり子

中心をそろえるように 短く 斉藤まり子

今月の成績一覧表(3月25日到着分)

級	氏名　○内は今月の得点　(　)内は総合得点	
3級	★堀場伸一優(75)	そんけん大王優(70)
4級	★中塚啓介秀(60)	ぶんちょ秀(62)
	矢間下秀(61)	とーちゃん優(60)
	肥後α優(60)	ＧＩＬ天(60)
5級	★相沢弘天(51)	あちゃぴ優(50)
	一句優(50)	ニャムコ天(55)
6級	★ＴＨＥ遊秀(46)	元祖ナムコ秀(45)
	来住ねるず秀(45)	与斉野美っ地秀(45)
	田中大輔秀(40)	ＯＢＣラジオ大阪優(46)
	長屋篤典優(46)	スーバーウーバールーバー28号優(45)
	ゲゲゲのゲ優(41)	チューゲンスー・ＴＡＳ優(40)
	すみすりばんの弟のあね優(40)	二宮金次郎優(40)
	福田和宏優(40)	田中隆行天(45)
	大乃国大樹天(40)	
7級	★斉藤まり子秀(30)	バラバーラ秀(35)
	宮崎訛秀(35)	あ～る秀(30)
	Ｔくん秀(30)	なもじ秀(30)
	荻野太郎優(30)	小林慶久優(30)
	ちゅーどん優(30)	たいむましんＴＭ優(30)
	大野一三五天(35)	メゾン・ＳＥＴ天(36)
	ブッチョ～ン天(35)	
8級	★ふくら秀(25)	★宇都宮貴志秀(20)
	ＯＭＭ秀(20)	佐々木ヤス和秀(20)
	スプリット秀(26)	ルドルフ二世秀(25)
	書き人知らず優(20)	杉浦麻里子優(25)
	スミス・リー優(25)	でめきんくん優(25)
	土井一久優(22)	ハルク方眼紙優(20)
	みんのくん優(25)	まつもとえみＴＡＮ優(26)
	メスロン優(25)	魔王・魔阿魅威優(20)
	でぃお優(20)	アーノルドッコラショット・ザブトンニシュワルツェネッガー天(25)
	goodラッグ天(25)	
	ワーグナー天(25)	
9級	★下痢羅秀(15)	★佐々木英夫秀(15)
	★ミスターＸⅡ秀(15)	★みふきいず安井秀(15)
	いい味出し夫優(10)	★けいすけ秀(15)
	大熊秀(15)	オラオラ秀(15)
	河原健治秀(15)	元祖ナムコの妹秀(15)
	カースン秀(15)	甲斐信之秀(15)
	鈴置謙一秀(17)	大楽寛之秀(15)
	ＪＲ東海秀(15)	ネコリニャン小松秀(15)
	細貝正統秀(15)	みんのくんの弟秀(15)
	コンカア優(15)	台風の目優(15)
	地獄界優(15)	覇羅太優(15)
	聖なるタコ優(11)	渡辺太一優(10)
	アムル・健策優(10)	阿良須加優(10)
	石だあ優(10)	板橋に住んでる巣鴨のＧＩＬ優(10)
	岩崎竜也優(10)	ＥＬＦセガ学士優(10)
	ＮＨＫ優(10)	佐藤真規優(10)
	小ビット優(10)	サイコロⒼＭ－Ⅱ優(10)
	塩田修一優(10)	Ｃ・ＫのＫ・Ｉ優(10)
	ターペイ優(10)	ドラゴン優(10)
	竹生優(10)	松林成政優(10)
	広瀬希優(10)	モシャソン優(10)
	ナムコワイワイワールド優(10)	
10級	★田井凡人天(5)	★たいに一中(1)
	坂○慎也地(－3)	プレイシティキャロット新宿店地(8)

名前の前の★印は作品掲載者　以上108名(敬称略)

磯野波平　新10　佐々木英夫

▲9級昇級　佐々木英夫君の作品

静　女性からの出品とは喜ばしいことですね。体型的には、ホッソリとしていても骨組みはシッカリとしていますね。あら、中心がズレてしまったせいか、鳩胸・出っ尻の"野鳥"で愛きょうがありますね。お点は女性ですし、秀といたしましょう。

墨　となると、まり子さんは7級ですね。次は男の子ですよォ…、新規入会者の佐々木英夫君の"磯野波平"です。ご批評お願いいたします。

静　わたくし、波平さんのお耳が見あたらなかったものですから、朱を入れさせていただきました。英夫さんの波平さんには味があります。線に人生の荒波を背負って、一生懸命に生きています、という感じが表現されてます。親しみよし、意表よしということで秀といたしましょう。

墨　秀のお点で英夫君は9級に昇級ですね。次の方も新規入会者で、けいすけ君が"はれ"と書かれました。名前の上の"三"は年齢だそうです。

静　まぁこれは。3歳にしてもう、書の道に励むとは感心ですね。作品は、そうですね、嵐の後の街並みとでも申しましょうか強風が右から吹いているようですね、これは大変。

墨　曇り気全くない"はれ"ですね。

静　はい。お点は秀といたします。

墨　けいすけ君も秀のお点で9級です。次は、10歳のミスターXII君で"すみれ草"と書かれました。

▲9級昇級　けいすけ君の作品

すみれ草　新10　ミスターＸⅡ

▲9級昇級　ミスターXII君の作品

静　今月は年少の方のがんばりが目立ちますね。"すみれ草"とは今の季節のお花ですね。作品も基本に忠実で、こじんまりと仕上げられ、すみれ草がコッソリと咲いているようで、かわいいですね。

墨　微笑ましいですね。フワッとしますね。先生、ミスターXII君の作品は、書の内容と表現が一致しているのですね、ほぉ。

静　すばらしいことですね。で、お点は。

静　こちらも、秀といたします。

墨　はい。で…、九級です。次はビックリされますよ、中塚啓介君が"春"とピンクの画用紙に書かれました。

静　落ちついて見せていただくことにしましょう。――まぁ、これはこれは美しい。春のピンクといえば、桜。きっと桜をイメージされたので

▲4級昇級　中塚啓介君の作品

今月の警告者

――書道塾入会の掟　―一の7より――　3/25現在、2ヵ月間以上出品されていない方

落合弥生　いさゴン　石井幹雄　おうこうすけ　ゐくり亜　新井たけす　あおＰ　小田原西武クレジット志沢店　いんちゃん　池野明彦　江崎春海　有馬純信　小川ホームズ　宇都宮球　磯本良一　イサゴン　ｘ／　えぬじい　因陀羅耶莎可　エヌジー　上田史雄　エアーウルフ　Ｒ・瀬戸　あちゃぴ　アムルの■弟　ＳＩＹ　石井ズン　梅川二等兵　ＲＡＪ　うな吉　アリーシャ　英司　アリエス　アル　上村真　ウニ　小哲　巨摩郡　金子保　柏崎純也　ガラパゴス　旧字クン　影沢吉倫　ゲロベッチョ　加藤隆裕　金子医　くろう　小林謙一　かすみ　ぎゃるるす　義留山加井子　小波　児玉光彦　こすらー　木村賢一　片山享　ゴキブリ男　ＫＰＣ　月光仮面　かなかな　源平討魔伝　ゲネス　軍団ＸＹＺ　グリーンスライム　河野光　佐々木達人　鈴木由孝　佐藤直行　皐月　すみ　千田昭　鈴木誉也　四拾五入　せぷたーぎる　せいんとたんや　酒井一樹　砂狼　皿運動　瀬賀小奈美　久野淳子　せいごっちん　真空パックマニアホ　しあわせ　さっちゃん　ＳＡＮＤ　双眼竜政宗　鯖の味噌煮　ソニー　斉藤一紀　氏名　しるまりる　すし　すずめのちゅんちゅん　すもおる・どらごん　壇上岳史　辻村貴志　タコパイパイ　壺井昌平　トメⅢ　寺崎美保子　どーらごん　といＰＯＰ　天竺絲網之路飛雲　天帝　堤士朗　Ｄ－765　電研一虜　チューリップマン　たろすけ(東村山)　たろすけ(青森)　「……!?」　ディスコボーイ　とらじ　出水克典　徳竹健一　ドギャン　つるま　中村雅哉　ナム子　長ぐつ剛　野村小百子　西村謙　中浴利也　野良犬黒吉　ナムコ聖人　ナムコ隊4号　奴国王　なす　沼です　ひす　堀正明　100点ボーイ　平景清　灰谷明治　ひねもす　ぱらだいす・ろすと　パックマン　ポン太　ブッチャーの割れた額　畑和明　ぽち　否鹿染　本野紙様　橋本美智雄　ベルキューブ　ブルードラゴン　ベティハウス　宮沢一彦　魔神我亜　幹　マギーペチカ　松坂朱実　末確認歩行物体　宮里淳一朗　モシャリン　松村ゆうき　政宗くん　ミスターハゲチョビン　むを　まるす　やう　山本孝　やったぜカトチャン　ようすけ　夢工場　吉田聡　やまだ　よっちゃん　米谷昌也　ロッキー　ろいあす　呂理太　蘭　ラ・ラ・ラリホー　ＬＵＣＫＹＣＥＮＴＵＲＹ　レレレのレ　りょうまくん　脇谷賢子　若原敬基　わぎゃあ　ＷＡＴＡＮＡＢＥＭＩＮＡＫＯ　私はＤＡＲＥ　渡辺修弘　ワギャン　わぎゃん　以上185名

急いでください。時代は流れていきます。

上記の者は6/25までに競書を出品していただかないと、入会登録より名前が除かれます。(敬称略)

しょう。桜はいいですね…、ホッと心を豊かにさせてくださいます。

(墨) 先生は桜がお好きなよう。で。私も好きで好きで。今年はもう花見ができないと思うと残念で残念で…。あ、こりゃまたすいません。で、中塚君から手紙が入っていて、「今、書道を熱心にがんばってます。だんだんと書道の字がうまくなって、お免状をもらいたいな」とのことです。

(静) 書に熱心になるとは、喜ばしいことです。今月の啓介さんのような、情緒あふれる作品を書かれていればお免状の道も遠くはございません。お点は秀といたしましょう。

(墨) はい。励ましのお言葉をありがとうございます。中塚君は秀をいただいたということは、4級となりましたね。と、なると…、お免状の道は遠くはなかったようですね。おめでとうございます。次は、ふくら君が何とサンドペーパーに〝砂〟と書かれてきました。ご批評のほどを。

▶8級昇級　ふくら君の作品

(静) サンドペーパーに〝砂〟とは、ふくらさんはオシャレさんなことをいたしますね。わたくしも一筆と思い、朱を入れさせていただきましたが、サンドにハマッてしまい、なかなかうまく書けませんでした。難しい素材に挑まれたということで、秀です。

(墨) 秀のお点でふくら君は8級となります。次の方は、新規入会者で、たいにー君がエプソンワードバンクLXTを用いて〝目標巣鴨〟と書かれてきました。ご批評のほどを。

▶10級並級　たいにー君の作品

(静) ……、これは、美しいです。わたくしもエプソンのパソコンを愛用しておりますが、まさかパソコンで出品されるとは思いませんでした。そうですね、パソコンなどのような先進性・実用性と千数百年という時を経て人間の喜怒哀楽を形にした書という情緒性・芸術性の二足のわらじを履きこなした時、それが現代美の誕生となるわけなのです。

(墨) あ、はい…。で、あのー作品は。

(静) 色よし。最近わたくしのプリンタの調子が悪いもので、いいですね。作品は、人間の香りが伺えないのが残念です。お点は、中といたします。

(墨) たいにー君は来月も10級ですね。次は、みふきいず安井君が〝黒泥鉱〟と書かれました。手紙が入ってまして「広辞苑によると〝でいーこう〟泥鉱は、へどろ・スライム。つまり、黒泥鉱＝ブラックスライム」という意味なのだそうです。はい。

▶8級昇級　みふきいず安井君の作品

(静) さようですか。よく独学されております。スライムのわりにはちょっとアッサリしていて、弱そうなのですが、新規の方ですし努力をかって秀といたしましょう。

(墨) みふきいず安井君は8級です。

(静) みふきいずさんもそうですが、お手紙を同封していただくと、お心通りに作品が添削させていただけるのですよね。よろしいことです。

(墨) そうですね。ぜひ手紙を同封していただいて、書の意味や作品に対する気持ちを書いていただきたいですね。——次は、偶然にもこのようなお二人から作品が届かれてました。新規入会者の下痢羅君が〝浪人〟と、相沢弘君の〝合格〟です。

▶8級昇級　下痢羅君の作品

▶5級昇級　相沢弘君の作品

(静) まぁ…、ここに人生の厳しさを語るドラマが誕生したのですね。下痢羅さんの〝浪人〟はまだ元気タップリと余力が残ってますが、弘さんの〝合格〟は力尽きてしまったようで、フラリフラリとされてますね。一生懸命、勉学に励まれたのでしょう。

(墨) 先生、相沢君から「おかげさまで〝青森高校〟に合格してしまいました」という手紙があります。

(静) おめでとうございます。オヤジ編集長さんも青森高校を卒業されたのですよね。オヤジさんの思い出は髪を肩まで伸ばして、文子さんに初恋をしたことだそうです。弘さんも良い思い出をつくってください。作品のお点は、下痢羅さんが秀、弘さんは天といたしましょう。来年は、下痢羅さんも力尽きるまで、ドントがんばってくださいまし。

(墨) と…、下痢羅君が8級、相沢君が5級となります。次は最後の方で、破門の身のクエ●ター君が心機一転、改名されて、宇都宮貴志という名で〝土下座〟と書かれてきました。

▶8級昇級　宇都宮貴志君の作品

(静) わたくしも鬼じゃありません。土下座までされてしまったことですし、縦96×横24センチという大作をていねいに書かれてもいますので、秀のお点といたしましょう。…、少し墨が薄いのが気になりますが…。

(墨) おめでとう、ですよね。宇都宮君は秀のお点で再入門が許されましたので、掟により二階級昇進で8級となります。先生、今月のご批評をお願いするのは以上ですが、先月破門の身となられた田中大輔君から、〝風神〟・雷神〟とは「○太郎伝説」のキャラクターではなく、「源平討魔伝」のキャラクターであるという、手紙が届いているのですが…。

(静) そうでございましたか。では今月の大輔さんの作品に秀のお点をさしあげ、再入門を許可いたします。

(墨) はい。破門前が8級でしたので、再入門で二階級昇進の6級ですね。

(静) そうでございますね。——話は変わりますが、みなさまに悲しいお知らせをしなくてはいけません。日本の伝統芸術〝書〟をより極めるため、誌面をお貸りしてのお稽古は、来月までとさせていただきたいのです。

(墨) 書道塾をお休みすることは、大変残念ですが、私も静鳳先生についていきます。来月は最後のお稽古です。では、また来月までさようなら。

(静) ごめんくださいまし。

墨すり番板

●今月のお免状授与者です。(敬称略)
3級　堀場伸一　そんけん大王
4級　ぶんちょ　矢間下　中塚啓介
　　肥後α　とーちゃん　GーL
5級　相沢弘　あちゃぴ　一句
以上の方、おめでとうございます。

●掟一―(7)が一部変更になります。昭和63年4月号より定めた、3ヵ月以上出品されない方は入会登録より除くという掟ですが、3ヵ月を4ヵ月にいたします。

●書の意を書いてください。今月はお稽古中にも話題にあがりましたが、作品を書かれた時、作品の意味やその時の心境などを簡単に書いてきてください。

●ハガキ待ってます。万一、今月の成績一覧表や警告者の中で不信と思われる方、ご一報ください。

——以上——

FREE TALK SCRAMBLE

元気新聞

夏まであと一ヵ月。キミの頭もボクの頭もノーテンキになる日が近い。ワッハッハッハァ…。腹の底から笑っちゃおう！　これが夏に向けてのNG流準備体操さ。ついでに胸にたまったハップン、ウップン、ウッフン♥…もはき出しちゃえ。今回は雑貨屋特集。いいたい放題、お好きなように。オット、におってきたな。誰だ？　くせぇーくせぇー、青くせぇーぞ。勘弁してくれよー。相もS子もいい加減にしろ！

拝啓 NG様

〈感動の一冊！〉

なんと、PC新宿店でNGをいただく、という、田舎者にとって輝かしい入手法をした僕であります。4月号を読んで、早速おたよりしたくなりました。

〈えるふ氏の発言で皆立ち上がった〉

さて、話は3月号に遡る…。N村えるふ氏の意見を読んで、何も感じなかった人はいないと思います。なんせ、「NGはナムコのPR誌でしかなかった」だもの。結構ヒドイ。でも本当だよね。だって仕方ないよね。ナムコの本だもの。しかし、そういった考えはやめてほしいと言わんばかり。或いはえるふ氏に指摘されて焦って言ったかのような発言、『NGはまだまだナムコが嫌いです。』この言葉は、同号WHATS' NAMCOを読むと、ナルホド、NGはNGなりに精一杯走っているな、と思うし、読者に何か湧き上がらせる要素を充分踏まえていると思います。ナムコに頼ってるワケじゃないNG…。

〈情けなや〉

しかし、4月号を読んで呆然としました。ナント、4月号のWHATS' NAMCOは、ナムコゲームの批評に過ぎない‼ 3月号の宣戦布告はどこにいったんだよ～‼ いくら「商品の質の比較を狙ったものではない」と言っても、これじゃ、どーみても『ドラクエもいーけど、ナムコのゲームも‼』と言わんばかり。二言目には『ナムコは…』『ナムコが…』これじゃ、本当に単なるナムコの本ですよ。

〈言いたい事を本当に言わせて〉

4月号の鈴木健吾氏の意見は全面的に肯定します。僕だって前から『読者のページが欲しい』って言い続けてるから。今のNG、スタッフが全てのコーナーの内容を決めちゃって、読者はその限られた内容でしか動けない状態に見える。もっと、もっと、読者が自由にモノを言える、まるで読者が作ったよーなページが欲しい‼事実、僕は3月号までのWHATS' NAMCOと、元気新聞の雑貨屋（これは毎月）ぐらいしか読んでないし、特にナムコのゲームの宣伝紹介は、写真と見出ししか見ない。ワザとそーしているのでなく、マジでおもしろくないもん。

〈ファンクラブは正統に〉

FCソフトが営業サイドで決められちゃって、いい作品を真に作れないっていうのと同じように、NGの掲載内容も、ナムコってゆー何かしらのチカラで決められてるような気がする。NGのスタッフが、ナムコと何の関係もない人達なら、特に、読者がスタッフならば、もっと良い本になるような気がします。

こーゆーのを僕はNGファンクラブに求めたい！第2のNGとして会誌が出るくらいになればおもしろいな。NGを直に見つめながら、第三者の意見も出せるような会。遠くにいるのに、まるでとなりで話してるような気分のする座談的な会。ゲームだけでなく『遊び』に対する全ての情報が飛びかうような会。どんな会になるか。それは集まってみないとわからない‼よくわからん内容になっちゃったけど、とにかく、ファンクラブ結成には大賛成。てワケ。

自分自身考えがまとまってないんで、とりとめのない文章になってしまったけど、要するに、これだけの意見がみんなから届くって事は、NGの力ってすごいんだなーって思うワケ。これからもお互いにガンバリませう。

埼玉県　平石敏之

「NGは、ナムコのPR誌でしかなかった」と発言したN村えるふです。

NG3月号雑貨屋掲載者

お答えいたします。別に、PR誌のようなNGでも、いけないことはないのです。けれども、「NGに寄せているものは、もっと別のことだ」と言うのは、私の勝手です。いいでしょう？ 何言ったって。世の中の全ての人が、NGをおもしろい、なんて言ってたら、今さらWHATS NAMCOなんて存在しませんよ。君のその意見も、そのとおりだと思うのですが、4月号の相くんの意見には、「NG読者には、NGは楽しめるのだが、いつも読んでいない人はたのしめない」とかかれております。これが本当だとすると、NGの世界に入りたくても入れない、なんてことがおきるのです。当然熱くもなんともならないわけです。ここで大事なのはハートであるという意見がでましたので、ひとつハートのこもった出来事を紹介しましょう。

先日、とあるゲームセンターで、人気の高い新製品のゲームをやろうと待っていると、そのゲームをプレイしていた少年達は、1人用の席に2人もすわっているのです。そんなことをしていたら、となりの人のゲームのじゃまになります。なんてやつだと思って見ていたのですが、実は、レバーを持っている方の子が腕を骨折していて、ゲームができなかったのです。もう1人の少年は、レバーをもっている少年の動きにあわせて、タイミングよくボタンを押していました。けがをしていてもゲームがしたい、と思うその気持と、そんな友達を手伝ってやるその気持に、私の腹立ちは、何か別の暖かいものになっていました。ぜんぜんNGに関係ないけど、こういうのってハートがあると思う。好きなゲームを好きだっていうことも大切だけど、こういうことも見失わないでほしいな。また、この意見に反論ありましたら送ってくださいね。

大阪府　N村えるふ

何？…▶
たい何？

あ、あむる、
何やってんだ、おめぇは…

▲名古屋市　近藤　努

●N村えるふに反論じゃ…バカ言ってんじゃねぇよ。ケガをしている時まで、ゲームやるなよなっ。そういうのを人迷惑な奴というんだ。ハートのこもった話だと？ふざけたこというんじゃねぇ。ったく、そんな話、世間じゃ通用せんぞ。（オヤジ）

S子さん、そこに座りなさい

チャレンジマン9号

S子さん、そこにすわりなさい。
ちがう、いすじゃない。せいざです。足が電気くらげになるやつです。
いったい4月号のNG、これはなんなんですか?
ゲームばっかりじゃないですか。
と言ったら、
「君はゲームばっかりやってるからいいじゃない。うれしーいでない。」
と言うかもしれない。
しかし、うれしくないよー。
と言ったら、やっぱりうそになるでしょう。
しかし、しかし、しかし〰〰、私や、ほっか——の読者、チャレンジマンのメンバーが、不満を持ったのではないでしょうか。
NGがナムコのPR誌でしかない。これだったら私は何も言いません。
「オー、ナムコノッてるね——。」
と言って、はっくしゅ、はくしゅ、拍手をおくるでしょう。
しかし、NGはNGであり、ナムコはNGのスポンサーなのです。
今回のNGはいただけません。もう少し、NGの原点にもどってください。
本当は、この文章は編集長であるオヤジに見せるつもりでした。
オヤジにも、ちょっと見せてください。

千葉県　時田直樹

FREE TALK SCRAMBLE

最近のゲームについて

最近のゲームのほとんどは「END-NG」がある。このエンディングは何のためにあるのか? ゲームをする人はこのエンディングを見るためにゲームをするのか? 近ごろのゲームは、内容よりもグラフィックやサウンドが良い。色を多く使い、FM音源で音をならす。だからゲーマーは音を聞きたいために、きれいなグラフィックを見たいために、エンディングを見たいために、おとひめさまのすごいおどりを見たいために……、ゲームをしているのでは?
近ごろ、ゲームをやっていて本当におもしろいと思うことが少ない。内容はどうであれ、グラフィックが良く、エンディングを見たいためにやっているのです。このグラフィックならどんなエンディングなのだろう? と思って……。昔はエンディングなんてなかったのに、今ではない方がおかしい。一度エンディングを見てしまえばそのゲームをやらなくなってしまったり…。悪いけどナムコさん、ナムコさんのゲームもそうなんですよ。たとえば妖怪道中記、色はきれいです。エンディングも5つもあります。でも、今まで本当にこのゲームおもしれーなと思ってやったことはほとんどありません。自分でエンディングが見たい、先の画面が見たい、それだけでやっているのです。逆に源平は楽にクリアーできるからたくさんやります。でもヒマつぶし程度です。終った時に、あーおもしろかったと思うゲームではありませんでした。パックランドやドラバスはエンディングがありません。でも、今でもやりたいです。やっていておもしろいからです。
ぼくはナムコさんにお願いします。やっていておもしろいゲームを作ってください。ぼくたちにはゲームは作れません。だからチャレンジャーなのです。自分たちでは作れないから、作られたゲームが市場に出回って、やっとゲームができるわけです。その出回ったゲームがつまらなかったらどうでしょう。やる気もおきません。でも、人より早くクリアーするという人もいます。しかし、うまくない人はどうでしょうか? 大事なところまでくるとドキドキして、手がすべってしまう人はどうでしょうか? つまらないゲームでエンディングを見られない人もいるのです。それならおもしろいゲームで、エンディングなんかない方がいいです。少なくともぼくはそう思います。
だからナムコさんにお願いするのです。ナムコさんでなければイヤなのです。

千葉県　金山達矢

▲松山市　松山三越常連GMS
このイラストから、僕の意志が、少しでも感じていただければ、うれしいです

●NGへの投稿は、NGを読み終えた後、できるだけ早いほうがいい。気持ちがさめないうちに、ペンをもとう。読んだ瞬間に感じたことが、いちばん本根に近いはずだしね。NGとしては、月始めに感想が届くと、製作上とってもありがたいんだけどな。(S子)

何

ナムコに、この3つは守ってほしい！

4月号、そうだねェ、まわりがアレだけさわげば、ファンである俺達もつらい。そしてNGのみなさん達はもおっとつらいでひょう。
あのね、でもこれだけは言えます。
1)エログロはやらない。
2)戦争、暴力を助長するようなものもやらない。
3)パクリや、意味のないシリーズ化、続編をやらない。
この三つを守って欲しい！
1)は、俺がナムコファンを続けている最大の理由。2)は、俺が「アフタバーナー」とか、「オペ・ウルフ」をやらない最大の理由。3)は、俺が「スーパー・ゼビウス」の失敗から学んだこと…。そして、遠藤さんが独立を決心した最大の理由じゃないのですか？
ま！たしかにね、最近のゲーム業界は『ハルマゲドン』をむかえているから…、ナムコ社内でも、かなり混乱しているんだと思う。
P.S 1だからこそ、ファンとして盛り上げていきたい。
P.S 2　相君、傍観しているヒマはない。

沖縄県　ゲームス＝ディーン

「ドラクエIII」ごときにいじけるな！

4月号見ましたよ。何ですか？「こう3オピニオン」ですと!?　なーんと『情けなや』何が「ドラクエIII」に感動を与えられたですかいな？　何をそんなにいじける必要があるんですか？「ドラクエIII」じゃなくても、感動できるゲームは他にもたくさんあるではないですか！　何も「ドラクエIII」でなくとも名前を入れて燃えるゲームはたくさんあるぞ！　NAMCOでも最近の「ファミリーサーキット」のレースモードがそうではないですか。（個人的な意見を言わせてもらえば、私にとっては「ドラクエ」シリーズのようなRPGの「話形」…、いや、あのシリーズそのものが気に入らん!!　たしかに良く出来てるとは思うけどね。少々感情が入ってしまったが。）
「ドラクエIII」が社会現象おこしているからと言って、別に気にする必要ははっきり言って、ない。迷う事なく自分の信ずる道を行くこと!!　今のNAMCOに望むのはそれだ。「ドラクエ」シリーズにそれだけのパワーがあるのなら、それを「一刀両断」するだけのパワーではね返すしかない。NAMCO独自の道で。他のソフトハウスが力を付けてきているだけに、ファンとしてはNAMCOの大爆発に期待しているのだ。迷う必要がどこにあると言うのだ？いじける必要がどこにあると言うのだ？　4月号を見ていると、どうしてもいじけているようにしか見えないぞ！

宮城県　坂井善行

あたしが思うに、ドラクエなんて遊びだなんて思わない

WHATS NAMCOへ
どーしたんですか。ケンカ売っといて。買ってやろうとしたらこのザマ。誓明文の方がよっぽどWHATS NAMCOらしいぜ。
……あたしが思うに、ドラクエなんてあそびだなんて思わないね。くされキャラクターに、どつぼのような経験値かせぎ、ただ広いマップ、ラグ・クラフト的な謎解き。好きな人はおもしろいと思うけど…。こんな決められたような代物、よくやってるなーと思う。BGM、キャラクター、世界観。これらがそろってて、プレイヤーがするといえば、コントローラーをパコパコ、クツール的謎解きに頭をいため、やみくもにコントローラーをパコパコ。昔のテレビみたい。共通の話題がほしくって……というか、話のネタになるから、そのネタをさがすためにプレイする的な要素が含まれてるんじゃないのかな？
自分のキャラのレベルが上った、謎をどこまで解いた。これは話のネタになりますが、みんながみんな、同じことを云いはじめます。ウィザードリーのおもしろさが本当にわかったら、ドラクエIIIの本質も見えたりして……。
最後に、けんか売るなら、もっとシャンとしな。

大阪府　N村えるふ

〈ザ・募集　番外編〉　今回のwhat's namco？　は前科者特集だったが、キミの前科もこっそり教えてほしい。ぶっとんでいるものは、ナムコ社長に訃えてしまうので、覚悟しておけ！　宛先「ワッハッハハ…。どうだ、まいったか！　オレは前科者だ」係

ナムコ、NGに全力を出してもらいたい

僕をかえた３月号と空虚な４月号を見比べて……

宣　戦　布　告

突然ですが、今日は３月31日・明日はこずかい日の上、エープリルフールだという日なので、とてもハッピーな日になるはずだったのです。しかし、一転して最悪な日となってしまった。それは、野球の大会が近くなっているので、ベンチ入り20人が発表されたからです。しかし僕は入っていませんでした。いつもの僕なら部活なんてやめてやろうと思うのだが、この時ばかりは違いました。３月号のＷＨＡＴ'Ｓ ＮＡＭＣＯ？の最後の部分で、人生はトーナメントじゃありません……と書いてあったのを思い出したからです。そうだ、春の大会がだめなら、夏の大会がある。それに中学でだめなら、高校だって、大学だってある。そして部活でだめなら、勉強でレギュラーのやつらを見返してやればいいじゃないか。そう思ったからです。見事、僕を復活させてくれた３月号のＮＧは、ＷＨＡＴ'Ｓ ＮＡＭＣＯが良かったせいか、充実して見えました。

しかし、なんなんだ４月号は、表紙は最高にいいけど（カイちゃん大好き♥）、ＷＨＡＴ'Ｓ ＮＡＭＣＯ？をはじめ、Ｎ村えるふさんの言っていた通り、ナムコゲームのＰＲだけではないか。３月号では堂々と宣戦布告までしたくせに。そのせいか、４月号は空虚なものに見えた。

ナムコ、そしてＮＧに言います。ＮＧ読者はじめナムコファンは、他会社とは違うなにかを、ナムコ、そしてＮＧに求めているのです。そこで今度は、宣戦布告したくせにだらしないＮＧに、僕から宣戦布告をします。それは、まだまだ力のあるナムコ、ＮＧに、全力を出してもらいたいし、反省をして、さらに良いものを作ってもらいたいからです。それだけの力があるだけに、みんなも期待しているのです。

この意見に賛成の人、反対の人、元気新聞に手紙を出してください。もっと、ナムコ、ＮＧを向上させるために!!

栃木県　すぱぁろぉぅず裕史

俺は今までNGやナムコにコビていた

ＮＧ３月号のＷＨＡＴ'Ｓ ＮＡＭＣＯ、ＮＧ４月号の元気新聞・雑貨屋を読んでオレは思った。オレは今までＮＧやＮＡＭＣＯにコビていたのだと。どれだけＮＧやＮＡＭＣＯに自分の本心をぶちまけてきただろうかと。

今回や前回のＮＧを読んだおかげで、オレのＮＧやＮＡＭＣＯに対する考えは多かれ少なかれ変わった、ハズだ。けど、それはまだよくわからない。ヒマがあったら、いずれもう一度ＮＧやＮＡＭＣＯについて考えてみたい。そんな時は手紙書くぜ。

それから、ひどい言葉使いだが、ＮＧやＮＡＭＣＯに自分の本心をぶちまけるには、この言葉使いの方がやりやすいからだ。かんべんしてくれ。以上、少々遅れたがこれがＮＧの宣戦布告に対するオレの答えだ。

宮城県　柳原憲司

WHAT'S NAMCO? って…………

僕たちは、NGに頼りすぎていないか

ＷＨＡＴＳ ＮＡＭＣＯの中のある部分に「ナムコは遊びをクリエイトしていないから新しい何かを僕らにください」とか、「ＮＧで私たちに夢を送ってほしい」とか、「ナムコは遊びをもっと追求しろ」という意見があった。

これらについて言いたい。新しい何かをくださいというのは、少し間違ってはいないだろうか？　その何かを探すのはナムコではないと思うのだ。人が探したものを自分たちで使うなんて、ただお金を与えられただけの価値くらいしかないのではないか。だって、そのまま何かを与えられ、飽きたら新しいものをもらう。それでは進歩がない。いつの時代だって、遊びをつくったり、何かを探したりするのは大人ではない。子供のはずだ。その子供たちが与えられたものの中で生きてきたから、今、問題があるのではないか。子供の頃に遊びを求めて心から楽しまず、誰かの力に頼り、過信していたから、遊びの追求の仕方を知らない。今度はＮＧに頼りすぎているのではないか。夢は自分たちが持っているものだ。ましてや、与えられるものではない。自分が夢の中で描いたものに、似たものがこの世に送り出された時、それが感動につながるのだと思う。だから、僕たちがしなければいけないのは、自分の人生に夢を持つことと、努力することだと思う。そして、もし悩みという壁に突き当たった時に、ＮＧ元気づけてくれれば、それだけで充分なのである。だからＷＨＡＴＳ ＮＡＭＣＯは必要なんだ。もし言いたい事とか問題点があったら、指摘するのが僕たちの役目であり、時としてＮＧを作った人の心に触れることが大事なんだ!!

東京都　Ｃｒｉｍ

■傍観者の相くんが動きはじめた

相くんからNG読者、NGスタッフへの手紙

●NG4月号雑貨屋掲載者

●WHATS' NAMCOへ

4月号では、僕の意見を採用してくださり、誠に有難うございました。NG時計、とても気に入っています。

今回は視点を変えて、「WHATS' NAMCO?」を考えてみたいと思います。

既に巻頭特集として、あらゆる議論が交錯したのにもかかわらず、未だに明確な結論らしきものは、出てきていないようです。何故でしょう NG・STAFFの方々は、少なくとも、NGに関しては気付いているのに。どうして年付いていないふりをする必要があるのでしょうか!? それは、読者が気付かなくてはいけない事だからではないでしょうか!?

NGは読者の意見、反応、欲求、等が如実に表われる雑誌です。ということは……わかりますね。NGだけが走っても、読者が置いてきぼりではいけません。しかし、NGに読者が追従して行くというのも間違っています。どうすればいいのか…読者がNGを動かすのです。読者が動かないと、NGもまた動くことはできないのです。動けないわけではありませんが、それでは轍を踏む事になりかねません。だから、NGは読者が動くのを待っているのではないでしょうか!? みなさん、忘れてしまっているのではありませんか? NGをクリエイトできるのは、読者のみなさんだという事を。NG・STAFFの方々は、NGというフィールドを読者のみなさんに提供してくれるのです。そして、NGをクリエイトする（創る）手助けをしてくれているのです。NGの愛読者の方は、この事をよく考えてみなくてはならないと思います。

4月号で僕は、「井の中の蛙」と述べましたが、井の外を見ようとしなかった、井の外へ飛び出して行こうとしなかった読者にも、責任があるのではないでしょうか!? もっとも井に「WHATS' NAMCO?」という入口ができてから入った僕は卑怯者でしょうけど。みなさん、そんな卑怯者にこれだけ言いたいこと言われて、くやしくはないんですか!?

I WILL TRY AS FAR AS 1 CAN

（できるだけ、やってみよう）

「WHATS' NAMCO?」は「NGはこれから走ろうとしているんだ」という事を示唆しているとともに、読者を動かすスタートボタンです。今こそ、読者が啓蒙し、NGを導いていく時だと思います。

※3月号で僕は「可能性を期待しましょう」と述べましたが、この場をお借りして「可能性を追求しましょう」に訂正させて頂きます。

僕の意見に対して「おかしい」「矛盾している」「馬鹿みたい」等々、特に否定的な意見を募ります。単なる中傷でもかまいません。これは僕からの宣戦布告……と言うより、挑戦状だと思ってください。

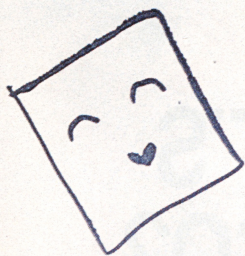
かかって来なさい!!

●NG—STAFFの皆様へ

現在NGは、ナムコの機関誌でありながら、企業としてのナムコの要求とは、微妙に志向性が異なる位置にあるという点で、不条利なジレンマを感じているように見受けられます。しかし、その事を把握している読者は少ないようですね。そこで、また新たなジレンマが生まれてしまう…。

そういう状況が如実に表われているのが、4月号の2ページめ、NG編集長の蝦名規功氏の誓明文（声明と誓文の合成語ですか？　しかし、意味的にはとてもマッチしてますね）だったように思います。僕にとっては、4月号で最も注目すべき箇所の一つであったことも否めません。

元気新聞の「雑貨屋」特集（と言っても、内容はWHATS' NAMCO もしくはWHATS' NGですが）は、もうそれだけでNG別冊を作って欲しいぐらいに思います。やっと面白くなって来ました。やはり、みんなで、ナムコ、NG、自分、人生、等、いろいろな事を真剣に考えるという時間は、極めて重要ですし、ともすればファミスタ87よりも面白いのかもしれませんね。

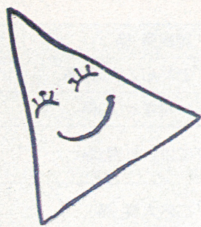
現在僕は、こうしてNGに投稿している訳ですが、その目的は、自分の考えを多くの人に知ってもらう事です。そして、その事に対して何らかの意見を知る機会に恵まれれば、自分をある程度客観視できるので、内観することも可能となるのでは…と思うのです。つまり「WHATS' NAMCO?」は、さしみのツマに過ぎません。と言っても、ナムコやNGを、いい加減に考えるという事ではありません。『真剣に考えたい』という、ナムコやNGへの特別な思い入れがありますから。もっとも、その事とは別に、自分の位置が、ナムコやNGを考える上で、非常に都合が良かったという事もあります。つまり、『WHATS' NAMCO?』は、自分自身を切磋琢磨する絶好のチャンスでもあったわけです。（要するに、僕は根っからの利己主義者という訳です。）

『WHATS NAMCO?』というタイトルですが、雑誌という形では確かに論じやすいと思います。しかし、それはNG・STAFFの方々にとっては、の話です。その証拠に、4月号の元気新聞では殆んどの人が、NGについて考えているではありませんか。これは、よく考えてみると当然の事かも知れません。何故なら、ナムコという企業は、ゲームだけではありません。多種多様にアミューズメント業界を担っていると言えるでしょう。ナムコという題材は、論じるには大き過ぎるのです。ゲームだけでナムコを計ろうとするにしても、そのゲームの面白さ等は、個人の嗜好に判断を任せるしかありません。それを避けようとすると、結局、4月号の『WHATS' NAMCO?』のような、実況中継程度の自己満足的な内容になってしまうのです。ナムコの基本方針（『遊び』をクリエイトする）についての漠然とした考えを論ずる方が、まだいくらかましなのではないでしょうか。

NG読者にとっての最も身近な「ナムコ」は、やっぱり『NG』だと思うのです。極端に言えば、4月号の元気新聞で唯一ナムコを考えたのは、HiーGepard君でしょう。単に「ギャラガ'88はおもしろい」だけの事かもしれませんが、あれも一つのナムコに対しての感想でしょう。『ギャラガ'88』というゲームを通し

●掲載者プレゼント……今回雑貨屋に載った人全員に、ナムコ便せん、NG原稿用紙、NGえんぴつをプレゼントするわよん♥
わかっているわね。それを使って何をしてほしいのか……。待っているからね♥（S子）

ての。もちろん、彼がそこまで意図していたかどうか、というのは別の問題ですが。
ですから、4月号のWHATRS' NAMCO? の冒頭で、『ナムコのゲームは本当に「遊び」をクリエイトしているかどうか、探ってみることにしました。』とありますけれど、『ナムコこう3オピニオン』の部分しか探ってないのは、物事はまず、批判的に取り掛からないと、本質がなかなか見えてこない、という事ではないでしょうか。
『ナムコこう3オピニオン』で「ドラゴンクエストⅢ」を載せた事に対して、『商品の質の比較を狙ったものではない』とありますが、恐らく、大半の読者は「やっぱり比べてるじゃないか」と思ってしまうと思います。3つのナムコのゲーム、どれも『ドラクエⅢ』とは質が違うので、ゲームそのものを比較する事はできても、質の比較はできない筈なのだとは思いますけどね…。とにかく、4月号の『WHATS' NAMCO?』を見て僕ががっかりしたのは事実です。最後の採点表を見ても、まともに3つとも採点しているのは中村ADという方だけだし、『雑談だだん会』もう少しビジュアルに訴えて欲しい。例えば、「S子さんがアイコンが気に入った」という部分に、その画面写真を掲載するとか…。
4月号25ページで、S子さんが僕の意見をTRIP君へのコメントで愛情表現のひとつの形としてとらえているようでしたが、あの場合、誤解される危険があるのではないでしょうか? 確かに「好きだからこそ嫌い」というのは、僕のNGに対する一つの感情表現です。しかし、好きだからこそいじめる、或は、無視するという事とは、まったく本質的に異なります。「いじめる」或は「無視する」というのは、幼時期にみられる特定の人の関心を得ようとする心理の現れですが、僕の「嫌きだからこそ嫌い」というのは、その目的がまず違うのです。又、前者は「いじめる、無視する」とありますが、いじめるにしても心から相手を憎悪して、いじめているわけではありません。無視するというのも、この場合、無視しながら、心の中では意識しているわけです。どちらの場合も心の中では好きですから。
しかし、僕は今、心底、ナムコが嫌いなのです。WHATS' NAMCO? が始まる前は、NGも大っ嫌いでした。僕は今まで「好き」とは言いましたが、「ファン」とは言った事はありません。「ファン」という言葉が、最近、NG読者を客観視して見ると、もの凄く恐しい言葉に思えるからです。それは、ナムコファン＝(イコール)ナムコは絶対に良い、正しいという盲信的なナムコ信者というイメージがあるからです。僕はナムコにとって、有難くない人間だと思われたくは、なかったのです。これだけの原稿を書くだけで、徹夜してしまいました。もし、僕の意見がまたNGに掲載されることがあったら…。時計もペンセットもNGもいりません。原稿用紙が欲しい…。(レポート1枚の影にレポート約5枚の背後霊あり…。)
※このレポートは、3月31日に僕がNGを手に入れて、4月10日の今日に至るまで、考えに考えて書き上げたレポートです。STAFFの皆様が読んで下さる事を信じて、お送りします。とりあえず、相が動き始めた事を、動くことによってお知らせします。
もしかしたら、4月号を日本で一番、繰り返し味読したのは、自分ではないかと思います。マジに。
本音を言えば、載せてくださるのなら、プレゼントはいりません…。

石川県　相　雅之

FREE TALK SCRAMBLE

●みんな、いいたいこと全部言った？ それじゃ、S子がお答えします。

S子です。なんだか胸がドキドキしています。S子がこんなにドキドキするんだから、みんなだって、きっと、ドキドキしながら雑貨屋を読んだんでしょう? 3月号から、やっと、元気新聞を担当することができて、喜びに満ち満ちてるS子です。
今では、完全にはまっています。この気持ち、なんと表現したらいいかしら? みんなは恋をしたことがあるかな? あの、恋に「落ちる」って感覚に非常に似ていると思う。あれって「突然」やってくるのよね。それも、ささいなことから。そのささいなきっかけで、その対象のことが急に気になってくる。そのことのためなら、多少困難なことでも、楽々とやりとげることができたりする。それも、喜びをもってね。あの、損得のないすごいパワー味わったことありますか? どうやらS子は、相くんやえるふ、GOODらっぐたちの本音を書いた手紙に落としいれられたようです。家へ帰っても、気がつくとみんなのことを考えていたりするから、かなり重症です。今回の雑貨屋も、ほとんど独断でS子の気になる手紙のみをとりあげてしまった。これだからNGは、スタッフが全てのコーナーの内容を決めちゃって、読者はその限られた内容でしか動けないのだ。なぁんて平石くんに言われそうだけど、いいでしょ?何やったって。それは、誰がやったって同じよ。最終的には、誰かが何かを選んで載せるんだから。少なくとも、S子は、自分に本物を感じる力があると思っているもん(ないかもしれない)それを信じて、進んでいくしかないと思うの。その部分では、いつもわがままでありたいと思うしね。
相くんの手紙が届いたのは、4月12日元気新聞入稿日。手紙を読んだS子は、雑貨屋の中味をぜーんぶ差しかえました。ファンアンケート結果報告もやめにしました。やっぱり本音の勝ちよ。手紙の内容に関しては、片よった見方をしているなって思うところもかなりあります。でも今、それをひとつひとつ取り上げて論じるのはやめます。収拾がつかなくなるので。ただ、どうしてこの手紙をとりあげたか。っていうことのみを考えてください。WHATS' NAMCO? について、スタッフはいったい何を考えているんだ?本音をいってくれという意見がとびかってますが、今回とりあげた雑貨屋の意見の中にすべて、含まれていると思います。(ああ、いっちゃった。やっぱり、こういうことはヒラの編集者のS子だからいえるんだよね。編集長ゴメン。だって、もうみんなわかっているんだもん。)
NG、ナムコに最終的に求めているものについては、スタッフ一同、おなじ路線にいると思います。個人的にその求め方は、それぞれですが。
だからこそ、今一度、ひとりひとりはどうなんだ? というところを見つめていかなきゃいけないと思うのです。
やっと始まったって感じね。S子は、これまで以上に、本物を求めていろいろなことにこだわりながら進んでいくつもりです。なぁに、自分の感覚が通じなくなったら、その時は、NGから潔よく手をひくまでよ。S子の感覚に不満の方、どんどん反論のおたよりをくださいね。
最後に、こんなわがままな編集を許してくれている編集長に心より感謝申し上げます。(え? 別に理解して許しているわけじゃないって? でも結果的にはそうなっているから、ありがたいかぎりです。)

ザ・募集

ネタってやつは、どこにでもころがっている
食べること、寝ること、勉強すること等々…。
日常の中に、あたり前の顔で居座わっている
感性チューニングをしぼれば、ホラ、見えた。

ページ	コーナー名	募集しているもの	宛先	〆切	特典
3〜9	What's namco?	読後感想文	「What's namco」係	なし	ナムコにキミの意見が反映される 社長に読んでもらえることもある
18	フィギュア作品募集	キミの作ったフィギュアの写真	「フィギュア作品」係	8/15	ナムコグッズプレゼント
30〜34	チャレンジマン'88	夏休みにC・M7号をひと晩泊めてくれる人	「やどかしマン」係	6/25	メッセージ入りワギャナイザーとお礼の品をプレゼント
		C・M7号へアドバイス	「C・M7号へのアドバイス」係	6/25	載用された人には小龍馬くんプレゼント
		C・M9号の小説感想文	「C・M9号へのアドバイス」係	6/25	参考になった意見には小龍馬くんプレゼント
13	ラジオWAアメリカン	番組へのメッセージ	「ラジアメプレゼント」係	6/25	P13にのっているプレゼントがもらえる
35〜39	ベラボーマン	源平プロへのおたより	「ベラボーマン・ファイトを僕にも」係	6/25	P39にのっているプレゼントがもらえる
40〜42	書道塾	書道と思われるもの	「書道塾」係	毎月25日	得点をあつめると階級ごとに"得"がある
43〜49	元気新聞 雑貨屋	おたより・作品・イラスト	「雑貨屋」係	毎月25日	掲載者にはプレゼントがある オヤジ杯…NGオリジナル時計 バベ杯…NGえんぴつ6本 元気杯…ナムコペンセット
	おたんこナス	元気のいいナス	「おたんこナス」係		
	一発ギャグ	編集室がぶっとぶギャグ	「一発ギャグ」係		
	でかした君	でかしたと頭をなでてもらえるようなネタ	「でかした君」係		
	広告大賞	あなたの作った広告	「広告大賞」係		
	おいらの村にゃこんなもんがある	キミの住んでいる所にある珍しいもの	「おいらの村にゃこんなもんがある」係		本当にすごいものだったらS子が取材に行く
その他	テレホンサービス NG元気日記 TEL(03)758-6661	俳句・短歌	「俳句・短歌」係	なし	載用された人には、プレゼントがある。 ①元気日記1ヵ月分録音テープ ②ナムコオリジナルバッチ ③NGシール ④ナムコゲームテレカ等……
		ナムコへの説教	「ナムコへのお説教」係	なし	
		ナムコ社員への質問	「おしかけ質問」係	なし	
		NG30秒CM	「NGCM」係 カセットテープで応募のこと	なし	
	NGを編集室に直接申し込む時		封筒に200円分切手を入れ「NG○月号お届け係」係 (5.6合併号のみ270円分切手)	なし	2週間以内にNGが届く

〈NG編集室の住所〉〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ NG編集室

月刊NG5・6合併号
●
昭和63年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311(代)

FROM STAFF

すまん。遅れたことは、悪いと思っている。でもよぉー、一ヵ月遅れたぐらいで、ぎゃあぎゃあ騒ぐのもみっともないぜ、（オヤジ）

4月に女の子が生まれたよ。毎日成長していく赤ちゃんを見ていると、発見や感動が多い。人間ってフシギだなあ。（うに）

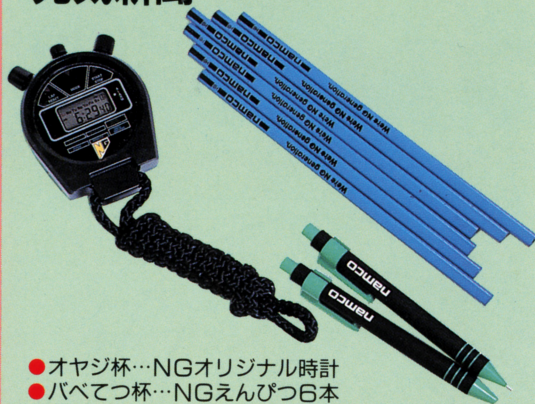
NGが遅れていろいろな人が怒ったバベ。それだけ、NGが愛されていることがわかったバベ。（バベてつ）

乾葉植物に日光浴をさせてあげたら、ひからびてしまった。喜ぶと思ったのに死んじゃうなんて……。（S子）

みんなぁ、あんまりむずかしく考えんなよ。雰囲気でつかめフ・ン・イ・キで！ それがドライアバンギャルドってもんだぜッ（ナカムラ）

PRESENT!

これが、プレゼント賞品だ！

元気新聞（P43〜P49）

- オヤジ杯…NGオリジナル時計
- バベてつ杯…NGえんぴつ6本
- 元気杯…ペンセット

ベラボーマン（P35〜P39）

- テレホンカード
- ポスター
- 下じき

元気日記（☎03-758-6661）

- 元気日記1ヶ月分録音カセット
- ナムコキャラクターバッチ
- NGシール

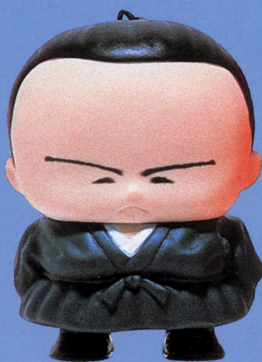
メタルフィギュア作品募集（P18）

- ドラバステレカ
- 源平討魔伝テレカ
- パックランドボードゲーム
- ドラバスボードゲーム
- ナムコスポーツタオル

ファンアンケート

- ワールドスタジアムポスター（30名）
- アサルト下敷（30名）
- ワールドスタジアムテレカ（10名）

チャレンジマン（P30〜P34）

- ワギャナイザー
- 小龍馬くん

ファンアンケート

次の質問にお答え下さい

①今回のNGでおもしろいものを1つ選び、その理由を書いてください。
②今回のNGでつまらないものを1つ選び、その理由を書いてください。
③カップアイスのふたにくっついたアイスをなめて、とったことがあるかしら？
こっそり教えて！（S子）
・S子は小さい時、なめていたわ。それから、カステラのセロハンをはがした時、セロハンにくっついた茶色のところもなめてた。あれっていちばんおいしいところなのよね。

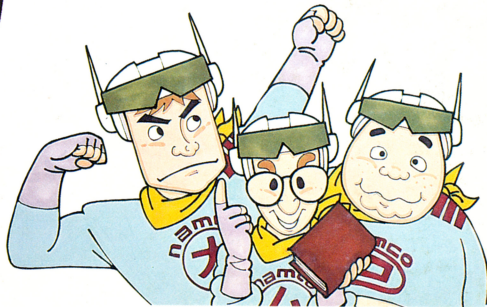
アンケートに答えてくださった人の中から抽選で次の商品をプレゼントします（〆切6/25）
Ⓐワールドスタジアムポスター（30名）Ⓑワールドスタジアムテレカ（10名）
Ⓒアサルト下敷（30名）前回好評だったので追加プレゼント

月刊NG No.19

namcot

ゴルフは、あたまだ。

ナムコクラシックを、やってみるといい。ゴルフは、頭だ、おつむだ！
今、ナムコ隊は、ただの3号をプロプレイヤーに上達させようと特訓中。

ファミリー コンピュータ™用カセット

4メガソフトは興奮しちゃうだろ、3号！

とにかく、とんでもなく、画面が、きれい。コースの状況も一目瞭然。4メガソフトの忠実シミュレーションは、生でやってる感じに近い。興奮しちゃうだろ！

頭は何のためにあるんだ、3号！

フックやスライスだけでなく、高い球も、低い球も打ち分け可能。状況によって、いろんなショットが考えられるから、頭の使いようがあるって訳だ。考えて打て！

※このカセットはシャープC-1テレビではプレイできません。

つっぱらないで、キャディさんに聞いて！

次のショットのアドバイスとか、残りの距離とか、絶対にキャディさんに聞くことよ。聞かないでやったりすると、途中に池なんかあったりして大変なんだから！

砂にも頭を使えと言ったろ、3号！

グリーンまわりのバンカーは、砂をどれだけ巻きこんで打つかも調整できるんだぞ。ピンまでの距離を考えて、砂の　を決める。プロも、そうしてる！

ファミコン初

4メガソフトには、かなわない、まったく、すばらしいシミュレーションで、お父さんもビックリ。

ナムコクラシック

新発売 5月27日 ¥5,900

さすがナムコ

昭和六十三年六月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第五号通巻十九号
編集人 蝦名規功
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2—8—5 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一
一五〇円